
最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！
VOL.5
掌机迷
POCKET GAMER
强档攻略
新约 圣剑传说
超级机器人大战D
名侦探柯南·被盯上的侦探
大家的养育系列～我的甲虫
深度研究
幻想传说
我们的太阳/太空频道5
封神榜
超级马里奥A2
时间极限大挑战!!
特别策划
银河史记
银河战士系列解析＋热度攻略
10元
双重大礼
影像光盘＋精美贴纸

掌机迷 POCKET GAMER vol.5

绝对是最大的便宜!美味无限!

超值抽奖计划始动!!

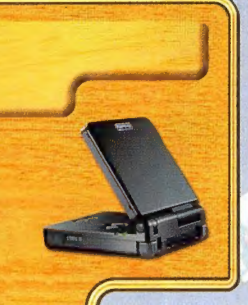
本期奖品



256M 烧录卡(一名)

128M 烧录卡(两名)

电动游戏笔(五十名)



第四期中奖名单

奖项	地区	姓名	奖品
一等奖	北　京	薛　辉	(奖品为 GBASP一台)
二等奖	黑龙江	李勇国	(奖品为 256M烧录卡)
	湖　北	孙　浪	(奖品为 256M烧录卡)
三等奖	吉　林	孙连栋	(奖品为 128M烧录卡)
	江　苏	沈正华	(奖品为 128M烧录卡)

参与方法问答

问：怎么才能得到这些奖品呢?

答：取出《掌机迷》中夹送的回函卡,填写好上面的调查内容(当然,你不填的话也可以参加抽奖的……不过你填了对《掌机迷》今后的成长绝对有帮助哦!),最重要的是一定要写清楚您的姓名、地址。然后将回函卡在下月5日前寄回编辑部即可。

问：地址是……?

答：北京安外邮局75号信箱　《掌机迷》(收)
邮编：100011

问：把回函卡寄回就有奖可拿吗?

答：当然是要有一定运气啦!不过《掌机迷》的抽奖活动以后会经常有的,即使没中奖也不要气馁,下期再来过!我们希望读者能够花最少的钱得到最多的实惠啊!

问：我怎么知道自己是否中奖呢?

答：每期的中奖名单会在下一期的掌机迷中公布,每期都有惊喜等着你！我们会把奖品寄到你的手中。

问：如果没能在规定时间内将回函卡寄回编辑部,还可以参加抽奖吗?

答：当期回函卡如不能在指定时间内寄回,过期作废,不能留至下期参加抽奖，因此请大家及时填写回函卡。截止时间以邮戳为准。

本期奖品由圣嘉(www.xinga.com.cn)提供

掌机迷 POCKET GAMER

2003 9/15 vol. 5

CONTENTS

出版

人民交通出版社
ISRC CN-M14-03-304-1/V · TP
ISBN 7-88713-084-6
地址：(100013) 北京和平里东街10号
电话：(010) 84294878 84299027

制作

北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011
电话：(010) 64472177 64472919



《掌机迷》专用欣赏VCD

音乐·《圣剑传说》原声音乐
动画·《FFX》MTV
滨崎步音乐影像
《高达SEED》最新动画
新作·GBA最新ROM
工具·最新模拟器及工具
影像·超级马里奥A2快速翻版
瓦里奥制造·纸飞机挑战
绿色兵团一命不死通关
俄罗斯方块快速翻版



本期赠送精美游戏贴纸



本作最大的招牌就是斯塔菲可爱的动作。等不及斯塔菲来到身边的饭斯们不如就先来看看我们送上的最新情报吧。

传说的斯塔菲2

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003.9.5
	类型：ACT	价格：4800日元

斯塔菲的新交通工具大介绍



为了拯救被大海的坏蛋欧古拉抓走的妈妈斯塔，斯塔菲和大眼珠一起踏上了旅行。在冒险途中遇到的伙伴们还会借给斯塔菲许多非常方便有趣的交通工具。赶快乘上这些向着全部通关的目标出发吧！！

考拉套装



丰富的关卡在等待着斯塔菲！

《传说的斯塔菲2》的冒险舞台不再只是大海。从地上到山峦、天空，各种各样的场景在等待着斯塔菲。每关内的机关也异常艰巨，比起前作更让人手心冒汗。操纵滑稽好笑的斯塔菲向着欧古拉的所在地挺进吧！



↑需要使用旋转炸弹炸出通路的恐怖关卡。

↓众多的机关和敌人阻碍着斯塔菲的前进。没有娴熟的技巧可是万万不行的。



斯凯邦



↑高速在水面前进的斯凯邦，是个值得信赖的好伙伴。

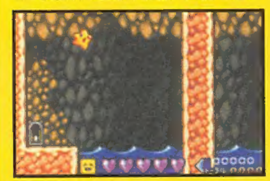


↑强风呼啸的高山到处充满了危险，千万小心不要掉下去啊！



充分使用海中技巧

新作中到处都充满了各种设计独特的机关。由于难易度有所上升，所以牢牢掌握斯塔菲的动作是顺利通关的关键。



↑像这种普通的跳跃无法到达的地方，大概就需要使用双倍跳跃才能到了吧。

狡猾的欧古拉率领的噗哧欧古拉军团!!

在前作中坏蛋欧古拉被斯塔菲打败关在了天界的壶中。然而，他却指示自己孩子噗哧欧古拉们帮助自己从壶中逃了出来，这些噗哧欧古拉们又怀着复仇的怒火带领手下出现在斯塔菲的面前!!

噗哧欧古拉1号&彭彭





←坐着彭彭登场的噗哧欧古拉1号。

噗哧欧古拉2号&北京烤鸭号



噗哧欧古拉3号&基来莫斯



噗哧欧古拉4号

噗哧欧古拉5号的能力是?

噗哧欧古拉5号的能力现在仍然是个未知数。到底它的手下会是什么样子呢!?

在旅途中帮助斯塔菲冒险的伙伴们

虽然有同伴大眼珠的陪伴，不过有的时候也会遇上无法解决的难题……好在冒险的途中会遇上很多好朋友，他们会利用自己的各种能力来帮助斯塔菲。



向导员

→身为旅行导游的它是一个会给人带来快乐的角色。

萨布可

←性感赛跑女王的萨布可是气球赛跑的顶尖好手。





忍者



↑由于不慎遗失了祖祖辈辈传下来的铃铛而感到困扰的忍者。帮他找到铃铛后，他就会教你2段跳的方法!





驾驶战车横冲直撞的卷轴动作游戏

GBA	厂商：PLAYMORE	发售日：2003.9.26
	类型：ACT	价格：4800日元

在街机上大受欢迎的《合金弹头》终于以GBA原创游戏的形式登场了。虽然主人公基本上是使用枪攻击，但在某些任务中是可以乘上战车的，这时的攻击力可就远远超过枪了。不过由于战车有耐久力的限制，所以受到一定的攻击后就会坏掉。

全部共有5个任务+隐藏路线

游戏中共有5个任务，另外还有隐藏路线及隐藏房间。而且这次“合金弹头卡片”也将首次登场。使用任务中取得的卡片，玩家的状态就会发生改变。

原创角色参战



↑主人公也是GBA原创的。到底会上演一场怎样惊心动魄的战斗呢。



↑这次战斗舞台之一的地图。





↑→既有森林和水边也有敌人的基地等，各种富有多变性的任务正在等待着玩家。



↑←除了从一开始就随身携带的枪以外，在每个任务中还能得到各种更加强力的枪。

↑游戏内加入的要素也更加充实。

真·女神转生 デビルチルドレン 炎の書 氷の書

利用合体来强化恶魔的经典RPG



本作是《真·女神转生恶魔之子 光之书》、《～暗之书》的续篇。主人公与伙伴和前作相同，利用已经成为该系列代名词的恶魔合体来强化你的战友吧。9月12日发售预定。



GBA	厂商：ATLUS	发售日：2003.9.12
	类型：RPG	价格：4800日元

炎之术、冰之书、以及形象各异出现在我们眼前的新的宿敌！

在《～炎之书》和《～冰之书》中，夺走主人公以及同伴力量的恶魔将发生变化！摩菲斯特在《～炎之书》中登场，夺走了主人公的神灵和伙伴的力量，并抓走了莱娜。以撒则将在《～冰之书》中登场。这两位就是夺取了主人公一行人的力量的强大恶魔。

炎之书 极寒的滑稽师 摩菲斯特

虽然外表看起来像丑角一样，但身体内却隐藏着恐怖的力量，是“冰之使徒”旗下的最强恶魔。背后有着冰的像徽，使用强力的冷气攻击敌人。



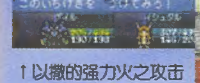


↑表情及语言虽然非常滑稽幽默，但其实力却不容小瞧。

↑和摩菲斯特的战斗，面对猛烈的魔法攻击你能否招架得住！？

冰之书 业火的绅士 以撒

虽然语言及态度都非常温文尔雅，但其中隐含的深意却令人不寒而栗。在被称为“炎的师徒”旗下的恶魔中拥有No.1的实力。身上包裹着火炎的象征，浑身充满压倒性的火之力。



↑以撒的强力火之攻击向着我方迎面而来！



新登场的恶魔达到100名以上！

本作中将会有多达480个以上的恶魔出场！其中更有100个是首次登场的恶魔，这次我们就为大家介绍其中的5个。看来合体后的变化将会更加多姿多彩啊！

奥维尼克



↑虽然长的像猫，但叫起来却是狗的声音。

斯文维特



↑造型是骑着竹马的军队之神。

布卡布



↑喜欢吓唬人的大地的精灵，操纵冷气。

芙蕾伊亚



↑背上长有羽翼，总是带着2只小猫的爱之女神。

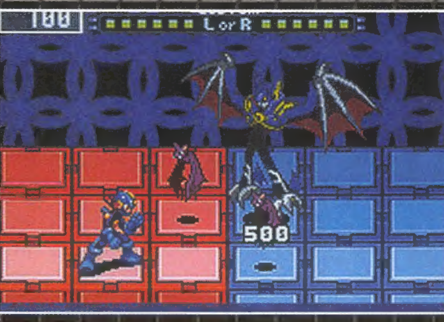
亚罗维特



↑手持魔法盾的军队之神。管理规定非常严苛。

洛克人EXE4

本来和平的电脑世界中突然出现了像吸血鬼一样的领航员“SHADEMAN”！不知为何，SHADEMAN大肆吸取其他领航员的能源。而且更抓走了美露的领航员萝露！洛克人到底该怎么办呢！？





↑领航员的能源被SHADEMAN吸取走了。

↑去帮助被抓走的萝露吧！

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2003.12
	类型：RPG	价格：未定

逼向洛克人一行的黑暗之力！

SHADEMAN

→外形酷似吸血鬼的恶魔SHADEMAN。在洛克人的猛烈攻击下，它居然毫发无伤!?



↓SHADEMAN到底掉了什么东西?热斗请“日暮店”的老板日暮先生看了一下，结果那个东西是……





从未见过的战斗芯片「黑暗芯片」

SHADEMAN掉落的东西是传说中神秘的“黑暗芯片”。根据日暮先生的介绍，这是一块黑暗芯片。这块芯片上藏有恐怖的力量，使用它的领航员将会把世界引向黑暗，最终使一切“毁灭”……。而且，洛克人的文件中也出现了一块从未见过的芯片！这块芯片的名字也叫做“黑暗之剑”。如果使用这个芯片的话……到底会怎样！？







探偵学園Q 名探偵はキミだ!

侦探学院Q 名侦探就是你!

以闪烁为武器 解决事件

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2003.9.18
	类型：AVG	价格：4980日元

初中3年级学生“Q”为了成为世界一流的侦探而考进了专门培养侦探的学校“团侦探学园”。玩家要扮演Q，以成为世界一流侦探为目标与伙伴们一起向各种疑难事件提出挑战。虽然是推理冒险，但游戏并没有采取指令循环系统，而是使用了必须根据线索实际思考推理的“闪光系统”。



自己思考的“闪烁系统”

选择自己认为重要的情报记录在记事本上，然后以此为根据进行推理。由于记录数有上限，所以必须仔细选择记录上有价值的情报。

游戏的流程

①在Q班上课

上课的时候，以团老师为首的团侦探学园的老师们会出一些专门的测验形式的课题。



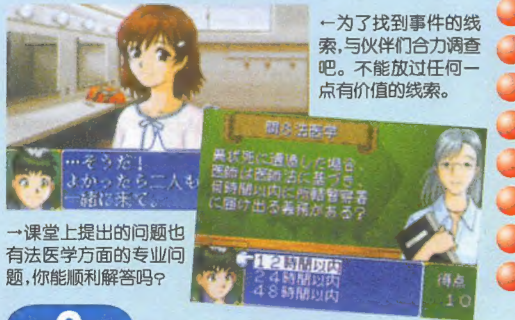
②事件的调查

接受委托后，就可以和Q班的伙伴们一起开始调查，必须熟练掌握游戏的闪烁系统。



③事件的推理

进行事件的推理。解决后就可以看到团老师作为侦探对你的评价。



←为了找到事件的线索，与伙伴们合力调查吧。不能放过任何一点有价值的线索。

→课堂上提出的问题也有法医学方面的专业问题，你能顺利解答吗？

美南惠

↑拥有瞬间记忆能力的少女。也是Q的同学兼好友。

Q

探偵があきらめたら事件は迷宮入りなんだ!

←自幼就很尊敬曾经帮助过自己的侦探，所以自己也想成为世界第一的侦探。

天草流



→简称“流”。被传说中的侦探团守彦称为早熟的天才的优秀人材。

ORIENTAL BLUE
青の天外

天外魔境·青之天外

正统RPG的决定版!!

GBA	厂商：HUDSON	发售日：2003.10
	类型：RPG	价格：未定

超人气系列《天外魔境》的最新作登陆GBA。本作最大的关键就是没有已经确定的剧情路线，根据玩家的行动遇到不同的人展开不同的故事，创造只属于自己的冒险传说吧。

迷人的游戏系统



↑魔石可以在回复HP和辅助战斗等时候使用。



↑魔石有很多的种类，经过不同的合成就可以制造出非常强力的魔石。



↑以神秘的东方世界为舞台，展开罗曼蒂克的感人篇章。

可供选择的2位主人公

玩家在游戏开始时可以从男女两个主人公中进行选择，故事开始的情节也有4种。选择不同的情节发展游戏会有不同的结局。







↑随着游戏情节的推进，敌人的参数也会不断进行调节。

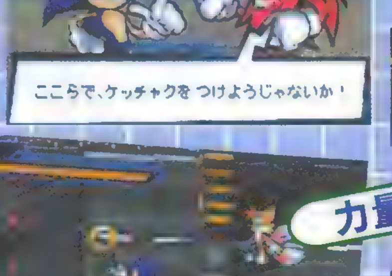
索尼克战斗

ソニックバトル™

GBA	厂商：SEGA	发售日：2003年冬
	类型：ACT	价格：未定

一包含解谜要素的情节模式是饭斯们必玩的重点之一。索尼克和纳克鲁兹到底会谁胜谁败呢？







↑在环出现的地方进行高速移动。



↑路茜用华丽而性感的舞蹈迷惑敌人，然后再出其不意的突然射击？

使用3种技巧 享受白热化战斗的乐趣！

在本作中，索尼克和提路斯等我们所熟悉的角色将展开一场白热化的战斗。这次我们就为大家介绍各角色可以使用的3种必杀技！

↑拿着一个奇怪装置的纳克鲁兹。难道这是陷阱炸弹吗？

↑对于力量弱的艾米来说力量型的重锤是不可缺少的技巧之一。

射击



←混乱控制装置属于一击必杀的武器，其威力可以说是无敌的。

ASTRO BOY 铁腕アトム

铁臂阿童木（暂定）

GBA	厂商：SEGA	发售日：2003年冬
	类型：ACT	价格：4980日元

动作游戏化的不朽名作

曾经影响整整一代人，最近又正在日本播放的人气动画《铁臂阿童木》终于以2D动作游戏的面貌登陆GBA啦。阿童木可以使用出飞拳、踢腿和手指光波、手臂加农等各种多彩的招数，就算你不是阿童木的饭斯也绝对会觉得非常好玩的。开足十万马力向着敌人飞去吧！

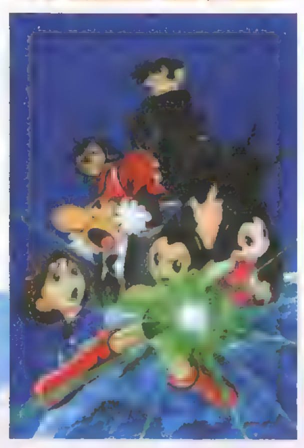


↑连细节也描绘得非常完美的大都市关卡，画质远远超过了一般的便携游戏。



↑在面对多个对手的时候，机关枪就能够显示出其大范围攻击的优势了。

阿童木的心愿是人与机器人和平相处



无数的机器人被作为没有人心的道具遭到人类的虐待，阿童木的最大心愿就是人与机器人能够和平相处。

和巨大的敌人展开白热化的战斗!!



↑即使面对比自己不知大上多少倍的巨型钢铁敌人，阿童木仍然毫无惧色，使用所有的技巧打倒它吧！



←基本技手指光波也可以打倒远处的敌人哦。



炸弹人杰塔兹~GAME CORRECTION~

GBA	厂商：HUDSON	发售日：2003.10
	类型：ACT	价格：4800日元

手掌大小的杰塔兹

在日本大受欢迎的动画片《炸弹人杰塔兹》由于其丰富有趣的内容而终于被搬到了GBA上。操作简单无论谁都可以乐在其中，不管多少次都玩不腻的3种游戏模式，再加上便于携带性，这么多的诱惑摆在面前岂有拒绝的道理呢？可以随时随地享受手掌大小的《杰塔兹》的日子就快到来啦。



口袋游戏

↑可以拷贝在没有CARDe READER的GBA上。



↑用锤子去敲从洞中探出头来的希该希该团员的脑袋！

弹珠台

←希该希该团员的脸都变成了球，为了凑齐所有的表情，为了拿到高分，努力地撞吧！

战斗游戏



←像战弹风拐弯、把炸弹放在救生圈上漂流等等，游戏中有不少充满个性的关卡。

角色的秘密

一开始什么也没有的图库“GALLERY”，随着游戏的不断发展，显示（有颜色的小球）也会逐渐增多，如果全部都显示出来的话……玩家就有的乐啦。



↑必须要满足画面下方所显示的条件！



GBA	厂商：KONAMI		发售日：2003.07.17
	类型：太阳ARPG	价格：4980日元	其他：光线感应

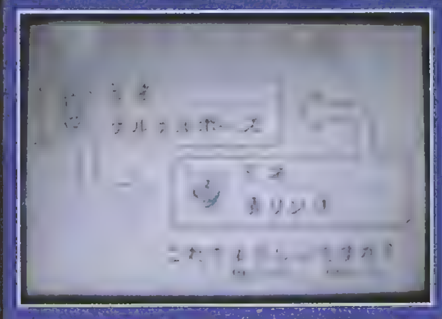
文 / gokumine

“我们的太阳”独特通信方式全面大检阅

关于这个游戏虽然是可以单机打通关，但是要彻底的完全玩透这个游戏就一定要通信，也就是说通信将影响到游戏。就拿那隐藏的仓空之塔来说吧，如果不进行纹章共鸣的话，想见到最终的白银骑士，那简直就是——（玩过游戏的朋友都知道吧，不要对我说你有金手指）。我在游戏店转了很多圈，始终是没有碰到太阳的玩伴，最后无奈，只好让好友“刚威”带来GBA使用我的2盘烧录卡进行进度共享来演示。

首先是道具交换

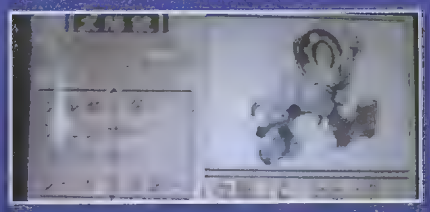
进入以后要先选择自己要和对方交换的道具，每次只能交换各一个。选择好了以后就都按暂停键，就会出现左图。这以后再次确认，就能交换过来了。然后就是强制的存档，记录玩家的交换信息。





通信对战

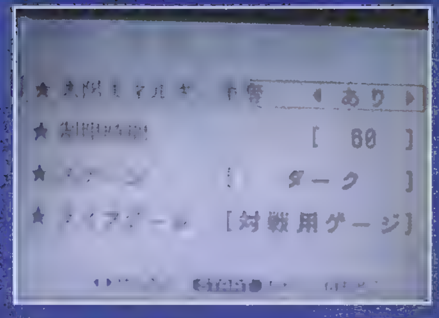
这个项目就是大家同乐的对战了，最大支持4人同时进入。条件是必须同时拥有4盘卡带，每卡必须有一次以上的存档，不然是无法加入的。开始进入以后选择自己的一个存档，目的就是选择存档中自己拥有的武器。



武器装备好了以后按暂停键，然后确认，等对方好了以后就能出现下面的画面。



确认队员全部到位以后，1P就按暂停键进入选择射定页面。



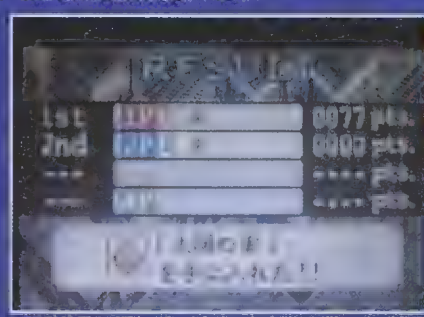
完成以后继续按暂停就能进入游戏了。



游戏中玩家的目的就是躲避敌人、袭击对手然后收集金币，地图中有很多陷阱，当掉下去以后，自身的金币将全部掉下，图片上就是踩到地上的机关被铁球砸个正着。



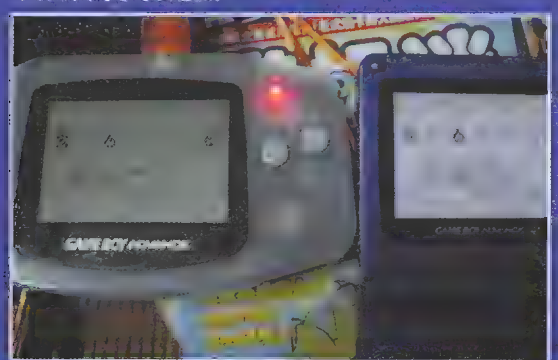
不要以为无忧无虑的转悠就好，游戏是有时间限制的，地图中的敌人是永远打不绝的，宝箱也一样。当遇到绿色的宝箱时，里面就是金币，取得后在自己血槽的下方有显示。



过关以后进行清点，根据自己的能力将奖励相应的道具，有些道具是只能在这里取得的啊。

纹章共鸣

这里要说明一下，要进入纹章共鸣是需要条件的，1要必须通关一次，手里拥有暗黑纹章；2要再次打到太阳树那里和大地巫女交谈取得太阳纹章；3要进入过一次仓空之塔，但是可以不用上去挑战，但是必须在里面随机得到一个纹章（好像得到的纹章和自己的称号有关）。达成了上面的这个纹章共鸣才可以进去。

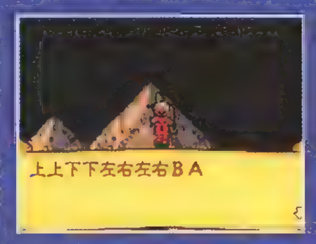


上面就是进入后的样子，当自己和别人拥有不同的纹章时就能产生共鸣，从而让自己和好友都拥有一个新的纹章，收集了全部的纹章以后就去挑战白银骑士吧，除了去打白银骑士以外，纹章还有其他的用途，就是到仓空之塔上打开对应的房间，取得该文章的最强武器配件。

好了，关于通信的就是这么多，希望玩这个游戏的朋友不要自己独乐了，赶紧拿出连接线找玩伴吧。最后感谢好友“刘威”的帮忙。

关于“奈落”的特殊密码

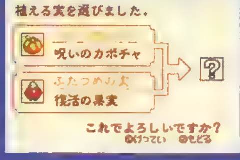
在奈落中，把阳光调整到2–7格的时候会出现黄金色的通路，到达那里后可以看见墙上写着KONAMI的经典密码“上上下下左右左右BA”只要在这个小房间内按照这个输入就会出现一个绿色的宝箱，里面是命之果实。

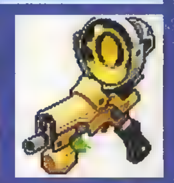


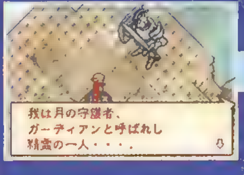


关于种植果实的？

“南瓜+复活果实”所得到的果实是？ 其实这个是有可能种出一种特殊的炸弹来的，因为需要的果实都是超级稀罕的，因此威力也十分的巨大。







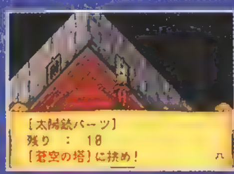
仓空之塔的白银骑士

只有收集齐全部的纹章以后就可以到达仓空之塔的塔顶挑战白银骑士了，只要能够打倒白银骑士就能取得超级的武器装备。

二周目太阳树那里的传送点

在二周目以后再次到达太阳树那里会发现比第一次多了一个传送点，这里可以传送的一个房间，调查里面的说明板可以得到：综合记录、净化记录、交换记录、对战记录和残余道具信息。尤其是残余道具信息，对于收集残余的武器、命之果实和银币相当有帮助。





纹章及其他



太阳纹章

通关以后到达太阳树那里，和大地巫女对话后得到



炎之纹章

进入仓空之塔时随机取得，或者通过纹章共鸣取得



水之纹章

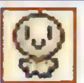
进入仓空之塔时随机取得，或者通过纹章共鸣取得


风之纹章
进入仓空之塔时随机取得，或者通过纹章共鸣取得


地之纹章
进入仓空之塔时随机取得，或者通过纹章共鸣取得


暗黑纹章
通关以后就可以取得


月之纹章
得到之后可以到达仓空之塔的顶端挑战白银骑士


晴娃娃
通关后不让太阳使者复活，取得坏结局时得到，作用不详


雨娃娃
通关时让太阳使者复活，进入好结局时取得，作用不详


木屐
迷宫宝箱内随机得到，可以拥有复数个，作用不详


星之卡片
？？一切未知


愚者之卡
过了雾之城后得到，使用后可以把谜题恢复到最初状态，不过会影响成绩评价


暗黑卡片
第一次进入暗黑银行后得到，可以随时召唤出暗黑银行借高利贷


银币
总共30枚，隐藏在迷宫中的各个部位，全部取得后得到音乐欣赏模式


圆形钥匙
打开相应的房门


三角钥匙
打开相应的房门


方形钥匙
打开相应的房门


×形钥匙
打开相应的房门（在仓空之塔中出现）



GBA	厂商：NAMCO	发售日：2002.8.1	
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

文/白狼·黑衣死神

克莱斯（クラース）：召唤术

精灵名称	耗费TP	属性	契约地点	契约の指轮	对应契约指轮入手方法
シルフ	8	风	过去篇，シルフの谷	オパール	事件取得
ウンディーネ	12	水	过去篇，浸食洞	アクアマリン	事件取得
ノーム	16	地	过去篇，精灵の洞窟	ルビー	事件取得
イフリート	20	火	过去篇，热砂の洞窟	ガーネット	事件取得
マクスウエル	20	无	过去篇，モーリア坑道	ターコイズ	事件取得
ルナ	24	光	过去篇,十二星座の塔	ムーンストーン	事件取得
シャドウ	30	暗	未来篇，暗の洞窟	アメジスト	未来篇，シルフの谷的宝箱
アスカ	30	光	未来篇，古代都市	トパーズ	事件取得
ヴォルト	26	雷	未来篇，雷精灵洞窟	サードニックス	事件取得
オリジン	36	无	未来篇，トレントの森	ダイヤモンド	事件取得
カメレオン	50	死	未来篇，モーリア坑道17层瘴气洞	エメラルド	未来篇，精灵の洞窟的宝箱
グレムリンレア	42	暗	未来篇，モーリア坑道21层瘴气洞穴	サファイア	未来篇，浸食洞宝箱
プルート	60	暗	未来篇，ドワーフの神殿最下层	ラピスラズリ	未来篇，ドワーフ神殿地下三层

* アスカ的契约方法：得到阿尔维尼斯坦（アルヴァニスタ）国王的接见后、与镇子正面入口人交谈、然后去超古代都市多尔（トール）的古代电脑（マザーコンピューターオズ）选择最后一项。

艾琪（アーチェ）：魔法

魔法名	TP	修得方法
ファイアボール	3	初期修得
アイスニードル	3	初期修得
ストーンブラスト	3	ユークリッドの村，克莱斯（クラース）家
ライトニング	5	ベネツイア市，民家购入
ディストーション	15	ダオスの城的宝箱
グレイブ	10	精灵の洞窟
アイストーネード	10	ユークリッドの村，克莱斯（クラース）家

イラプション	10	热砂の洞窟
トラクタ－ビ－ム	12	アルヴァニスタ城的魔法研究所购入
サンダ－ブレ－ド	16	アルヴァニスタ城的魔法研究所购入
サイクロン	10	与ベネツィア村长对话后取得
レイ	18	十二星座の塔
ファイアスト－ム	20	ダオスの城的宝箱
ロックマウンテン	17	ベネツィア市，民家购入
テンペスト	24	デミテルの馆
メイルストロ－ム	22	浸食洞的宝箱
ア－スクエイク	27	忍者の里附近森林的宝箱
ゴッドブレス	32	超古代都市ト－ル的宝箱
エクスプロ－ド	32	炎の塔的宝箱
インデグニション	30	ミッドガルズ的事件
タイダルウェ－ブ	34	冰の洞窟的宝箱
ブラックホ－ル	42	モ－リア坑道十八层宝箱
メテオスォ－ム	50	ダオス城二层宝箱
エクステンション	75	ドワ－フの神殿地下五层的宝箱

玲玲（すず）：忍术

名称	TP	取得方法
写身	10	初期习得
不知火	7	初期习得
饭钢落	8	初期习得
叶隐	12	初期习得
曼珠沙华	10	热砂洞窟的宝箱
雷电	12	十二星座塔的宝箱
镰鼬	15	シルフの谷购买
五月雨	30	モ－リア坑道21层购买
儿雷也	45	ドワ－フの神殿地下三层

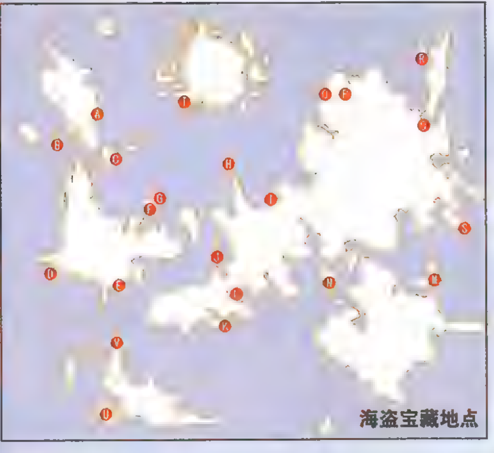
*如果在炎之塔买到曼珠沙华的话、那么热砂の洞窟的原本装有曼珠沙华的宝箱就会变成? SWORD（フレアバゼラ－ド）。

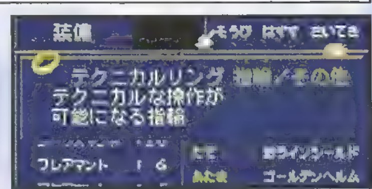
海盗的宝藏分布地点

未来篇，到达奥斯（ダオス）城去过一次后，再去フリ－ズキ－ル村的酒吧找格拉汉姆（グラハム），得到赉重品（こもんじょ）后，事件开始。

	宝藏所在地	获得宝物
A	ベネツィア东南方的小海岸	けがわ，リバ－スド－ル
B	ユ－クリッド紧贴北方山岩的孤岛	けがわ，ム－ンクリスタル
C	ロ－ンヴアレイ北东的海岸	シルバ－ケ－プ
D	モリスン家西方的半岛	けがわ，ブラックオニキス，ピヨハン，Bラインシ－ルド，グリ－ント－チ，エリクシ－ル
E	精灵の森东南方的海岸	リバ－スド－ル
F	精灵の洞窟北方岛屿（平地）	ダ－クシ－ル，エリクシ－ル，メンタルリング
G	精灵の洞窟北方岛屿（海边）	けがわ，プロテクトリング
H	アルヴァニスタ北方孤岛	けがわ，プリンセスケ－プ，レジストリング
I	モ－リア坑道最北方的森林？	AXESPER（セントハルバ－ド）
J	アルヴァニスタ南方两个孤岛中南方的岛屿	シルバ－マトック
K	水镜ユミルの森东南方向的海岸	プロテクトリング
L	水镜ユミルの森东方的菱形岛	ロザニアのドレス
M	炎の塔东北方的孤岛	ながつき，エリクシ－ル×2，へんせいき
N	オリ－ブヴィレッジ最北方，山和海岸之间的岛	こくたん，エメラルドリング，どなべ
O	白桦の森北方狭长的海岸	エリクシ－ル，ゴ－ルデンヘルム，だいりせき

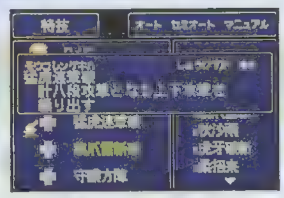
P	白桦の森西北方山上的雪原	SWORD（ラックブレイド），エルヴンブーツ，エメラルドリング
Q	过去ダオス城桥南方的小海岸	Rラインシールド，？SWORD（デュエルソード），エリクシール，エルヴンブーツ，さんご，レッドランタン
R	过去ダオス城桥东北的海岸	けがわ ×3
S	ミッドガルズ遗迹东南半岛尖端的海岸	タピストリー ×9
T	フリーズキール西南半岛尖端的海岸	けがわ，Hガントレット，メンタルリング
U	アーリィ西方平原	けがわ，レジストリング
V	アーリィ北方半岛的平原	ブルーキャンドル，セフィラ


海盗宝藏地点



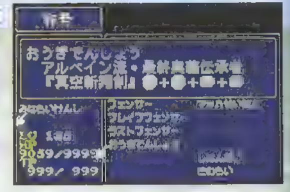
把找到的ロザニアのドレス（罗萨妮亚的洋裙）交给格拉汉姆（グラハム）后,得到称号トレジャーハンター和手动指环テクニカルリング入手，效果为装备后可以选择战斗“全手动”（见图），之后从格拉汉姆口中得知，这见洋裙是他父亲送给母亲的礼物，也是他母亲一生所珍视的。这里表达的仍然是那个永恒的主题——爱。

特殊奥义



主角格雷斯的奥义都是由两种特技合成的，一般特技使用后会有少段硬直时间，如，但45级习得的“闪空裂破”却比较特别，在这一招后立刻使用奥义或时空剑技几乎没有硬直时间，几乎和奥义一样，因此，不太严格的说就又多出了二十多种奥义，特别推荐其中的“闪空次元斩”（闪空裂破+次元斩）非常实用。

最终奥义——冥空斩翔剑



当剧情发展到未来篇，主角格雷斯的故乡已经重建后，在村中的旅店住宿一晚，会发生格雷斯梦见父亲的事件，同时取得新称号以及最终奥义“冥空斩翔剑”发动条件为HP由满血被打到血红，然后同时按L+R+A+B即可，收招比较慢，但威力不错，其最实用之处在于使用完毕后，所有的属性攻击都将对格雷斯无效化，近乎无敌。

小技巧

游戏里有一些增加能力的药草，比如其中增加HP和TP的药草，其效果是按角色HP/TP最大值的百分比增加，所以我建议玩家得到它们之后不要使用，待游戏进行到终盘，再让欲使用该药草的角色装备上可以增加HP/TP最大值的饰品,并使用“ルーンボトル”增加其效果（“ルーンボトル”可以让所有增加能力值的药草提高辅助效果）。

特殊事件——婚礼

该情节较复杂，但也十分有趣。

1、首先在过去的哈美尔村（ハーメル村），见到一名正在为心事而发呆的少女，在女主角敏特（ミント）的询问下得知这个少女喜欢武器屋的艾尔文（エルウイン），然后充当媒人去武器屋找他，他想知道少女的名字，再回去问知道她就是八百屋的南茜（ナンシー），然后艾尔文说他是贝尼索亚（ベネツィア）的输入会社社长的

儿子，在村子里做完生意就要回家，他从父亲那里受到很大的压力，他只能努力工作给父亲证明自己的能力，之后回去将这些事情告诉南茜。

2、在哈美尔村的宿屋找到南茜，她决定在一名女剑士的陪同下前往贝尼索亚市寻找恋人。（千里寻夫记）

3、在贝尼索亚市的宿屋找到南茜，然后去输入会社找艾尔文，他便让主角们帮忙约南茜在喷泉约会，约会成功后，格雷斯一行人先出城再进入会社，可以看到社长冬克（ドゲ）不准儿子和一个乡下女人来往，然后去喷泉左上角找艾尔文，格雷斯鼓励他为爱情而抗争。

4、之后在阿尔维尼斯坦（アルヴァニスタ）的道具屋见到这小两口，回贝尼索亚市把他们的去向告知已经急得快疯了的老爸冬克，再到阿尔维尼斯坦最右边的小屋，可以看到三人的关系出现转机。

5、到贝尼索亚市就可以参加他们的婚礼了，艾琪接住了新娘子抛下来的花，敏特得到了新娘赠送的守护手套（ホワイトクローブ），忙了这么久只得到了这个……虽然说还算不错，但也够让人抓狂啦……

GBA版幻想传说与PS版之不同点

1、GBA版取消了“斗技场风云”，即使连续通过十次斗技场也不会出现莉莉斯（リリス）乱入的剧情，也就是说无法得到SD剑，同理，需要装备SD剑习得的特技“杀剧舞荒剑”也被取消，取而代之的是在莫利亚坑道（モーリア坑道）地下神殿打倒冥王プルート后获得的宝箱中的特技“猛虎连击破”（其实就是《永恒传说》中男主角利特的特技）。

2、奥丁神殿在GBA版里也取消了，即无法挑战奥丁获得“真·昆古尼尔之枪”（グーングニル），实际上这把枪也是在地下神殿打倒冥王后获得。

3、暗之洞穴变得很简单了，不用再去绕那BT的迷宫和烦琐的谜题，取得契约指轮后可以直接进去和暗精灵订立契约。

4、未来的达奥斯城里出售经验的死神被取消。

5、新增隐藏剧情：先发展水镜森林的情节，结束后会被扫地出门……然后去附近的一座石像馆，内部有许多石化的人雕像，进入最深层艾琪也被石化，之后回水镜森林，和精灵族的族长交谈，他的妻子要求代替被石化的艾琪，。待情节发展到取得飞空艇，再去洋馆，精灵族长和妻子之间的真爱让石头人感动，他的妻子恢复人型，同时拿到PS版在水镜之森修理 K留宿一晚才得到弓。进入达奥斯城后，最后一次去找精灵族长，到此隐藏剧情结束，最强之弓入手。

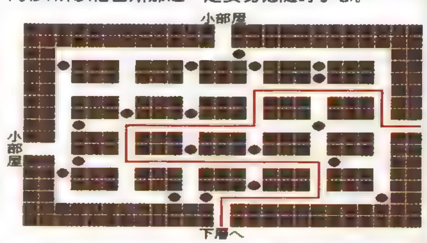
6、莫利亚坑道新增地下遗迹，在这里取得神枪和猛虎连击破，以及克莱斯的最终召唤——冥王（必须先于神殿地下三层取得契约指轮，不然他不会接受挑战）。

7、由于暗之洞穴根本就只有收精灵一用了，所以玲玲的最终忍术，以及坑道里的瘴气精灵的契约指轮都更改了获得的地点（前文有提到），同时艾琪的最强魔法也由PS版的光属性魔法ビックバン改为了エクステンション。

最后提示——挑战冥王プルート

于莫利亚坑道（モーリア坑道）地下神殿取得契约指轮ラピスラズリ后，就可到最深层挑战冥王プルート，但这家伙实在是难缠的不行-_-b，在这里我给大家做一点小小的提示，希望对大家有帮助。

我的打法是，全队平均等级起码要80以上，使用格雷斯（クレス），查士达（チェスター），敏特（ミント），艾琪（アーチェ），格雷斯装备地下神殿得到的圣剑エクスカリバー或其他光属性之剑。以及收全海盗宝藏得到的手动指环テクニカルリング，将战斗选项改为全手动（マニュアル），将查士达除了“屠龙”之外的技能全部取消，给敏特和艾琪装备咏唱速度半减的纹章（ミスティシンボル）和TP耗费半减的妖精指轮（フェアリィリンク），如果有增加移动速度的鞋子装备给格雷斯则更好，战斗开始后，先操纵格雷斯接近プルート（一定小心它身体附近的鬼火），保持一定距离，连发“闪空次元斩”或“闪空裂破+时空苍破斩”封住他的攻击，注意一定要保持距离！不然攻击会被鬼火弹开，这也是装备全自动指环的原因。查士达在后方因为取消了其他特技所以会不停的放屠龙，记住不要让艾琪使用暗属性魔法，敏特则主要为格雷斯辅助以及回复HP，冥王的咏唱速度真的非常快！（不超过两秒）所以格雷斯那边一定要切记随时小心。

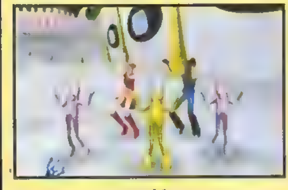


太空频道5 二度研究



GBA	厂商：THQ/3d6 Games	发售日：2003.6.17
	类型：PUZ	价格：不明	其他：——

下面我们来看一下DC版和GBA版画面的对比图片：



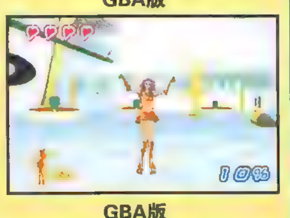
DC版



GBA版

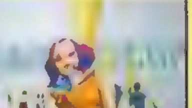


DC版



GBA版



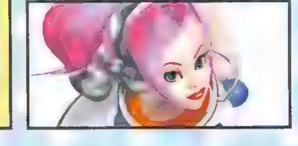


DC版



GBA版

在去年电软的8月刊上，曾经有一篇笔者为太空第五频道(以下简称为SC5)2写的研究，在那时以前市面上并没有能够完全暴机的SC5的D盘。最多也只能完成前2关。笔者玩过后对2代给予了相当大的期待，果然02年初DC版的SC5・2面市了，虽然偶当时仍然无缘那价格不菲的正版。但是可以完美爆机的D版却给了我一个可以一展身手的机会。只用了不到1个星期就把二周目给爆了，也因此有了前文中所提到的那篇小研究。如今DC正版的价格已经下降到几乎和D版一个价了，笔者当然是第一时间从游戏店把SC5的廉价版正版掏回了家，以了却这几年的心愿。与此同时GBA版SC5由SEGA授权，THQ公司负责制作的消息传入我的耳朵。作为掌机迷的我当然兴奋异常，无论游戏的素质能够达到什么样的水准，只要一想到随时都能够玩到SC5就感到兴奋异常。经过延期再延期的焦急等待，终于在今年6月下载到了ROM(不要问我为什么不买正，因为根本就买不到)。烧到我的EZ里暴玩了1个多小时就很完美的爆机了。之后除了感动仍然还是感动，在完成了街头涂鸦的研究后我想是该再为SC5写点什么的时候了。(这句话怎么这么熟?– –;)



总体上来说本作是DC版SC5的完全移植版,除了因为GBA本身机能导致游戏各方面不同程度的缩水外,关卡设计,游戏感觉等等游戏本质的东西都得到了比较好的还原,作为此类游戏灵魂的音效也在这个本身音源比较差的平台上表现平庸也是意料之中的事。只能勉强听清楚里面的人语和背景音乐节奏。建议配个好一点的耳机,远离吵杂的环境,独自一人享受本游戏比较好。总之以一个SC5 FANS角度来看,本作还是合格的。唯一比较遗憾的就是这次的GBA版没有在原作的基础上增加诸如SC5・2中大受好评的200连击模式等新要素,使老玩家少了些新鲜感。

鉴于一些掌机玩家对本作还不是很熟悉,所以有必要再把游戏的基本规则给大家介绍一下:

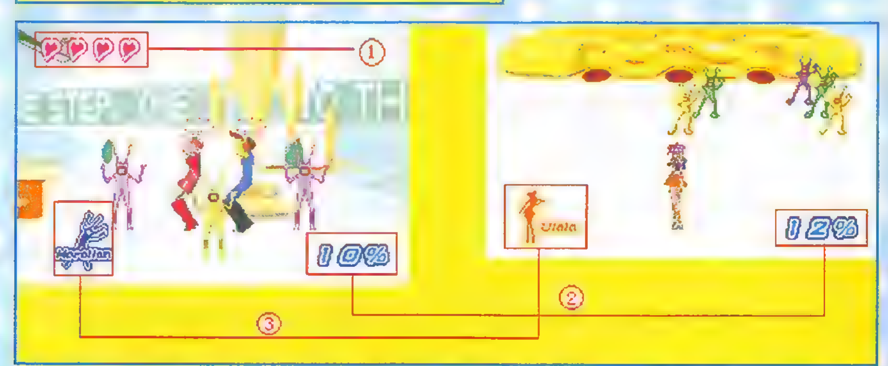


相比SC5・2,本作在玩法的种类显得有些单薄。一般情况下只会分为舞蹈模式(DANCE MODE)和射击模式(SHOOTING MODE)2种。前者的规则很简单,只要记住并重复对方通过"上"、"下"、"左"、"右"、"SHOOT"所组成的动作就可以。而在射击模式中要注意一下A、B键的区别,它们分别对应射击敌人和营救人质,在方向上只有"左"、"上"、"右"3个。

1:现在可以失败的次数

2:当前的收视率

3:现在行动角色的图标



这里要注意一下代表失败次数的心状图标和收视率2个要素。

一般来说都是比较重要的情况如boss战或是需要营救比较重要的NPC时才会有失败次数的限制。如果超过了这个限制会直接导致游戏的gameover。本作并不是像SC5・2那样体贴的gameover后从本场景再开始,而是从回到本关的最开始处。这对于一些音乐游戏苦手来说的确是比较头疼的。

收视率同样很重要,在游戏如果动作失败收视率就会下降,每关开始前都会有本关最低的收视率限制,过关后如果没有达到这个限制就无法顺利通过关卡,即使是已经战胜了boss也一样。所以要时刻注意目前的收视率。在二周目以后每关的收视率限制都会变成70%。这也是在一定程度的增加游戏的难度。

其实玩过SC5・2的玩家再回头玩SC5就会发现本作还是非常简单的。现在笔者暴机一遍40分钟最多。中间不会gameover,而且通关后的收视率也基本能够达到95%左右。其实只要掌握技巧即使是乐感比较差的玩家也能从中体会到乐趣,难度只是相对的。

——关于我对本游戏的一些心得

在我原来那篇研究中，我曾经把本作重点归为"记忆"和"节奏"两部分：

关于"记忆"我不想花太多的篇幅在上面，的确只要多玩几遍智商正常的就都能记住。而对于第一次接触的指令的速记，每个人都应该有自己的方法。就笔者而言更习惯通过方向和对称来记，说得明白点就是先记住起始的方向然后通过对称的方法记住后面的。一串比较长的指令势必不会完全对称，这时候最好的办法就是把指令分割成几块来记。尽量把对称的指令放在一起。听起来好像挺复杂，其实只要在游戏时稍用些心思就能够很容易的办到。

下面就是本篇研究的重点：如何掌握游戏中指令的"节奏"，可以说如果掌握了节奏，任何问题都可以迎刃而解。而玩家会卡在游戏中某处也基本是因为掌握不了指令的节奏。其实SC5的节奏类型还是比较少的。因为少了SC5・2中两个非常有特色的"拉长音"和"卡拉OK"类型。这样问题也就是基本上集中在空拍上。空拍节奏的指令在游戏中非常的常见。我们可以把它大体上分为两种：指令前空拍和指令中空拍。解决的方法也不尽相同。

先说指令前空拍，在我原来的研究中这个被重点说明过，当时还没有找到太好的解决办法，后来来自武汉的临掘井朋友曾经在后面几期的电软中给我的研究做了补充。其中提到利用按无用键的方法解决空拍。(DC版时是利用Y键，而GBA版可以利用L键或R键，原理相同)后来经过笔者亲自实验感觉的确是比较不错的方法。例如第二关的boss战，利用此法就会非常简单。但是这种方法有一个弊端就是只能应付一个拍子的空拍。如果是2个拍子以上的话不仅起不到空拍的效果，更会把整个节奏都打乱。这里最有代表性的就是最终关的小boss战。经过笔者的不断尝试，最后还是找到一个比较折中的方法。那就是利用背景音乐中的重音。我不是学乐理的。这方面的名词可能搞不太清楚。大家应该可以在平时听音乐时很明显的感到每首曲子都有其固定的重音间隔时间。SC5中的背景音乐亦是如此。因为游戏中的指令全部都是打在背景音乐的重音上，所以记住重音就等于是记住了指令的节奏。这样在遇到指令前空拍就好办得多了。实在不行可以尝试数一下是在第几个重音时才开始的指令。这样就绝对不会错。

相比指令前空拍，指令中的空拍就要简单得多，在游戏也是出现频率比较高的，只要利用找重



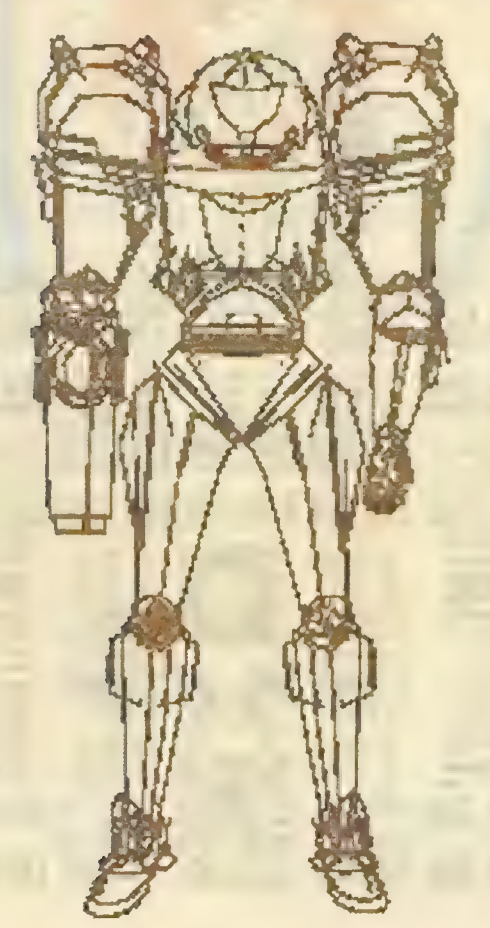
音的方法就能很容易的解决。只是游戏的后期会出现节奏突然变换型指令，而这种指令中经常会夹杂在指令中空拍指令中。其实遇到这种指令玩家也没有必要紧张。因为指令的节奏变化了，相应的背景音乐的节奏也会变化。找重音的原则还是不变的。还有就是这个时候需要对记忆有些要求。一定要清楚的知道哪里长，那里短。提前做好心理准备，否则即使知道应该找重音也会因为准备不足而前功尽弃。

在笔者准备写这篇研究前曾经有一位SC5系列的爱好者对我再次写这篇心得给予了否定态度。他说SC5系列对于乐感不好玩家来说就是灾难，无论你研究写得多透彻都没用。这个观点我并不是十分赞同。虽然我承认SC5对于乐感不好的人的确是困难一些，但还绝对没有困难到无法玩的程度。有志者事竟成这绝对不是说说就算了的。其实很多重度游戏都是玩家凭着自己的热情拼下来的。没有任何人生下来就什么都会。通过努力换来的成功远比不劳而获有意义得多。对研究重度会改变一个人很多很多，例如我玩VF……我不能再闲扯了，否则木木会说我骗稿费了。呵呵~~希望我这篇小研究对大家能有些帮助。SC5是笔者认为GBA上最成功的一款SEGA游戏移植作。再次强烈推荐给大家，希望大家都能在游戏中感悟点什么。

文/GUGU

银河中的不朽传说

METROID



银河史记

METROID HISTORY

文 / chrono

序

《银河战士》（METROID）是任天堂最为著名的游戏系列之一，虽然游戏至今为止只有五部作品，数量上远远不能和任天堂的其他作品《塞尔达传说》、《马里奥》、《大金刚》等相比，但其经典的地位却为大众所公认。国内网友甚至有如下的论断："平生不玩METROID，自称任饭（任天堂FANS）也枉然"。本人也认为：你可以不玩《马里奥》，你可以不玩《口袋妖怪》，甚至你可以不玩《塞尔达传说》，但是你一定要玩《银河战士》！

《银河战士》前三部作品皆出现在次世代之前，而次世代时期及之后却正是我国游戏玩家群体激增的时期，在这个时期任天堂家用主机基本淡出了我国的市场，而且《银河战士》系列也出现了断层，没有任何新作品推出，这些原因导致本系列在我国人气低迷（在国外的情形则恰好相反）。虽然自去年以来GBA版《银河战士 融合》和NGC版《银河战士Prime》两大巨作连续出击，国内也出现了不少爱好者，但认知程度还是不高，远没有模仿作品《恶魔城》系列那样被广大玩家所接受。

本人自从玩过《银河战士·融合》后就转变成了忠实的"银河"FANS，自封为"中国METROID推广委员会会长"，希望通过撰写本文为《银河战士》在国内玩家群的普及尽一份自己的微薄之力。如果读者在看完本文后对《银河战士》系列产生了兴趣进而爱上了《银河战士》，那将是笔者的最大快乐。

《银河战士》系列名词解析

METROID

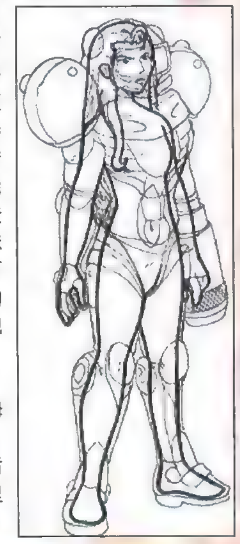
必须要澄清的是对这个单词的错误理解，虽然Metroid是游戏的标题，但它并不是"银河战士"的意思！它其实是一种原产于行星SR388的神秘浮游生命体。最基本的Alpha形态很像水母，下方长有牙齿，生存繁殖能力极强，仅依赖β射线照射就可以繁殖。Metroid最突出的特点是它能够附着在其他生物身上吸取其生命能量，而被害者的血液和体液等并没有减少（具体机制不明），被吸收完毕后的生物就会全身干枯而死（怎么听着像吸血鬼啊……汗）；而且它们对通常的攻击完全免疫，唯一的弱点是怕冷，因此Metroid具有很高的军事价值。除了最普通的Alpha形态外Metroid还有Beta、Gamma、Zeta等多种进化形态，其攻击力也随进化而提升。



Metroid的来历一直是个谜团，从《银河战士·融合》的情节中推测Metroid可能不是自然生成的生物，而是由鸟人族为了消灭寄生病毒X而创造出来的。当然这也仅仅是个猜想，真相还要等任天堂的官方设定。

SAMUS ARAN

这才是真正的银河战士，宇宙中最强的赏金猎人萨姆丝·阿兰，而这位在一身冰冷的金属装甲下身手敏捷的宇宙最强者却竟然是个美丽的女性，刚接触《银河战士》的玩家大概谁也不会想到吧。萨姆丝全身装备的是从鸟人族处得来的特制能量装甲（Power Suit），与身体完全合为一体，右臂上装备了多功能的电子枪，可以发射出多种性质各异的能量波，而且还可以射出威力强大的导弹和超级导弹。借助装甲的神奇能力能够变形为具有自行走能力的球体通过特殊地形，这也是《银河战士》系列最出名的能力，以至于球形现在成了《银河战士》的标志。



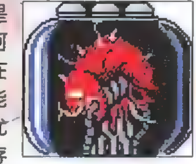
一直很奇怪萨姆丝是怎么变成球的，在玩了《Prime》后总算明白了一些，里面有说明该球体直径

约为一米，这样看来萨姆丝大概是屈膝蜷缩成一团吧（不过自行走能力和探知外界的能力还是不可思议啊，鸟人族的科技真是太强了）。



X

神秘的原生态生命，有关具体资料一切不明，暂时以代号“X”称呼。原产于SR388，是一种类似病毒的存在，能够寄生在任何生命体上并吸收其DNA加以进化模拟，其方式有点类似Metroid,但进化模拟这一点是Metroid无法相比的。在四代《银河战士 · 融合》中首次登场，根据情节推断它应当是Metroid的食物。《银河战士Ⅱ》中萨姆丝没有在SR388上见到的原因可能是因为当时Metroid是优势种群，X由于天敌的存在数量很少；二代之后由于SR388上的Metroid被全部消灭，X没有了天敌所以大量繁殖，目前已经遍布SR388。



Chozo

鸟人族，亦称为神族，是拥有高度发达科技的超古老文明，萨姆丝的能量装甲就是鸟人族对本族装甲改良后授予的，也正是他们把萨姆丝从一个普通的小女孩训练成了宇宙中的最强战士，这也解释了为什么萨姆丝可以利用鸟人族的古代遗迹来强化自己的装备。

ADAM

亚当，在四代《银河战士 · 融合》中首次出现，被萨姆丝用来称呼飞船上的电脑。这个名称的来历十分的不明，在游戏中萨姆丝说曾经是她在银河联邦中很要好的一个同事，在某次事件中为了保护萨姆丝而牺牲。但在此前的三集中均未有过任何描述，估计任天堂很有可能会找机会推出一款外传性质的游戏来补完这段情节。

ZEBES

恒星FS1176星系的第二行星，质量为4.8×1018吨（比地球略小，地球的质量约为6.0×1018吨）。地质坚固，有遗迹表明曾有鸟人族在此活动，后来被宇宙海盗改造为基地，在行星内部有复杂的结构。系列的一代和三代故事就发生在此行星上，三代结尾时由于启动自爆系统而毁灭。

TallonIV

与ZEBES同属恒星FS1176星系，质量5.1×1018吨，亦曾有鸟人族栖息，残留有神秘的遗迹。原来曾有着丰富的生态系统，但Phazon陨石打破了TallonIV的宁静，毒化了水源、土壤，目前生态系统处于崩溃状态。

SR388

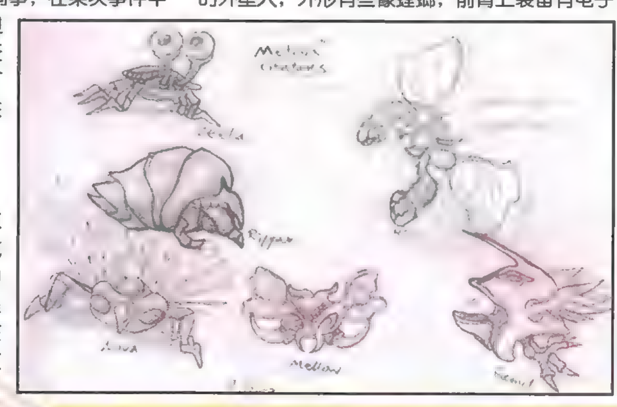
也是一颗行星，是Metroid和X的原产地，地形地貌等环境同ZEBES差别不大，上面栖息着各种形态的Metroid，其中有最高的存在Metroid Queen（Metroid女王）。Metroid曾经是这里的绝对优势种群，但在二代中萨姆丝将Metroid全部消灭，目前优势种群为X。

Phazon

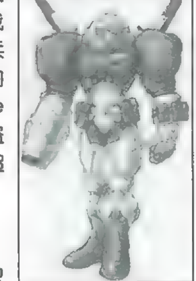
不知何时坠落于TallonIV的神秘陨石，随着时间的流逝逐渐扩散到整个星球，而在陨石冲击中心浓度最高。Phzaon具有强烈的放射性，能够使生物发生变异，受其影响TallonIV的生态环境产生了巨大的改变，很多生物产生了变异，就连拥有高科技的鸟人族也无法幸免。利用Phazon的特性宇宙海盗展开了变异研究，对诸多生物进行试验。

Space Pirate

宇宙海盗，与银河联邦对抗妄图征服宇宙的一个庞大的邪恶组织，分工严谨，而且有很强的科研实力。基本组成兵种是具有高智能性格残暴的外星人，外形有些像螳螂，前臂上装备有电子



枪和利刃，不仅可以远距离攻击，也擅长近身格斗。在《Prime》中海盗的科学组还开发了复制萨姆丝部分能力的能量战士、电磁战士、冰冻战士、离子战士等改良兵种，更有受Phazon矿石的影响产生的精英海盗(Elite Pirate）和终极海盗(Omega Pirate）等超级强化兵种。





Ridley

萨姆丝的宿敌，一只类似于翼龙的宇宙海盗，在萨姆丝小时候曾率领部下杀害了她的父母，在游戏中也是处处与萨姆丝作对，基本上是每个游戏的倒数第二个BOSS，属于压轴的角色，系列中除二代外每次都有登场。

Mother Brain

宇宙海盗的总头目“母脑”，外形是一个保存在玻璃容器中的大脑，似乎全无任何攻击力，只是一个智囊般的存在来指挥宇宙海盗这个群体。在三代《超级银河战士》中它现出了真实形态，是同Ridley一样的巨大异形生物，攻击力无比强大，甚至连萨姆丝也无法与之较量……



METROID（银河战士）



本作于1986年发售在FC专用磁碟系统上，游戏的制作者中有大名鼎鼎的横井军平。

宇宙历20X5年，银河联邦的科学考察船在行星SR388上发现了一种神秘的生命体——Metroid，捕获之后飞船将把样本带回银河联邦本部进行研究。然而在途中飞船遭到了宇宙海盗的袭击，Metroid样本被宇宙海盗偷到了他们的大本营ZEBES。

为了消灭宇宙海盗，银河联邦只有请出宇宙中的最强战士萨姆丝·阿兰，受命之后萨姆丝孤身一人潜入了行星ZEBES。她不但要与宇宙海盗，还要与他们培养出的Metroid军团搏斗，最后萨姆丝在ZEBES深处消灭了宇宙海盗的总头目“母脑”完成了任务。

由于FC的机能限制，以现在的眼光来看初代《银河战士》的画面实在是相当的简陋，萨姆丝的外形更是不敢恭维，然而本作却奠定了全系列游戏的基调。虽然是那个年代平常的二维卷轴游戏，但《银河战士》却不象《超级马里奥》那样只是单纯的连续卷轴，游戏画面被分割成了一个个相互独立却又有连通关系的房间，游戏进行方式绝不是从左到右或者从下到上那么简单，需要在好似迷宫般的复杂环境中探险，四处探索寻找新的能力和装备并借助新的能力探索更多的未知区域，这个GAME PLAY直到最新的《Prime》也仍然没有改变。系列一贯的多结局画面从本作就确立了，如果通关时间足够短的话就可以在结尾看到萨姆丝展现她女性的真正面貌。



游戏的记忆方式采用了当时流行的密码记忆，而且还有一个超强的密码可用：“JUSTIN BAILEY ------ -------”（英文的意思为贾斯汀·贝利，不知道这个名字有什么来历……），使用这个密码后萨姆丝就会以导弹数量全满，手持波动枪而且不穿装甲的状态出现。

METROIDII RETURN OF SAMUS（银河战士Ⅱ萨姆丝归来）

本作于1991年发售于黑白GAMEBOY上，与第一作在时间上间隔了五年之久。

在前一集ZEBES的战斗中宇宙海盗的威胁暂时消除了，银河联邦又向SR388派遣了科学考察组，但很快就与他们失去了联系，毫无疑问是受到了Metroid的袭击。为了消灭Metroid这种危险的生物，我们的萨姆丝再次出动了。

在到达SR388后萨姆丝发现了很多不同于在ZEBES上所见到的Metroid，原来Metroid不仅仅有Alpha一种形态，它还能够进化为多种高级形态拥有多种攻击方式。经过无数次艰苦搜寻和激烈的搏斗萨姆丝终于消灭了包括Metroid Queen在内的所有Metroid。

在打败Metroid Queen后萨姆丝碰巧遇到了一个刚刚从卵中孵化出来的小Metroid，小Metroid把第一眼看到的萨姆丝当作了它的母亲，像一个无助的孩子一样缠着她不放。出于女性固有的母性情感，萨姆丝不忍消灭这个无辜的小Metroid，只好把它当作宠物带回银河联邦进行研究。





只有黑白两色的GAMEBOY在画面的表现上当然比不上FC，这是本作的最大缺憾，GB小小的屏幕也一定程度上降低了投入度。系统上基本继承了一代，新加入了一些新武器、新能力，比如蜘蛛球（Spider Ball），萨姆丝在变成球后可以粘在墙壁和天花板上，记忆方式不再使用麻烦的密码记录，记录点自本作开始出现。

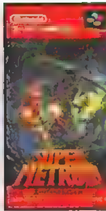
本作在《银河战士》系列中是评价较低的一部作品，主要是GAMEBOY的低下机能和单调的黑白画面，在系列的情节上它起着承前启后的作用，为三代的出现打下了伏笔（期待着任天堂什么时候把二代复刻一下）。

SUPER METROID（超级银河战士）

二代三年之后的1994年，《银河战士》系列的最高杰作终于出现了，这就是超任上的《SUPER METROID》（《超级银河战士》）。无论是国内还是国外的《银河战士》迷们都一致公认《超级银河战士》是整个系列乃至2D动作游戏无法逾越的巅峰之作，如果你曾经拥有超任而没有玩过《超级银河战士》，那可真是虚度了超任的年代。

故事情节紧接着《银河战士Ⅱ》，萨姆丝把捕获的小Metroid送到了银河联邦的空间站，让科学家们进行研究。在她刚离开不久之后就收到了空间站发出的紧急求救信号，当她返回时发现空







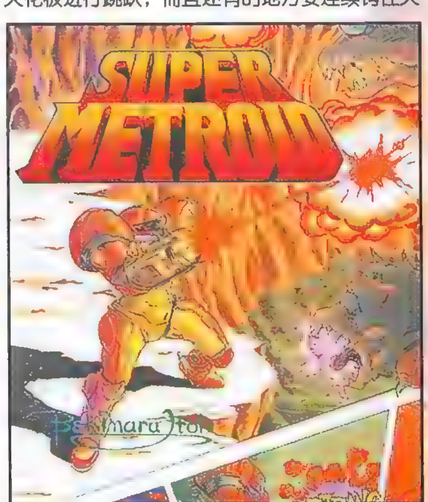
间站里遭到了宇宙海盗的袭击，小Metroid被Ridley抢走。为了彻底消灭宇宙海盗萨姆丝再次来到了ZEBES。

一切都那么熟悉，一切又都那么陌生，故地重游的萨姆丝继续在ZEBES上探索宇宙海盗的踪迹，发现了很多上次没有到过的新地域，比如坠毁的飞船和流沙地带，还从两种友好的外星小生物那里学会了加速跑后蓄力飞行和蹬墙跳跃的新技巧。在消灭了包括Ridley在内的四大海盗头目后萨姆丝进入了ZEBES的中心地带TOURIAN，在那里遇到了很多宇宙海盗培养的Metroid。最后萨姆丝遇到了已经长大数倍的小Metroid，小Metroid在快把她能量吸尽的关头认出了它曾经的“母亲”，放开萨姆丝逃走了。萨姆丝继续深入又见到了Mother Brain，用上次同样的方法击毁了玻璃容器，然而Mother Brain现出了真身，是一个比Ridley还庞大的怪物，把萨姆丝打的毫无还手之力。就在这个危机关头小Metroid赶来救萨姆丝，吸收Mother Brain的能量并把能量转移给萨姆丝，但本应死亡的Mother Brain竟然又活了过来，趁小Metroid给萨姆丝补充能量不能躲避的时候杀死了小Metroid。无比愤怒的萨姆丝启动了Hyper枪的能力，连射之下终于把Mother Brain完全消灭，为小Metroid报了仇，然后启动了自爆系统脱离了这个伤心之地。

作为一个近十年前的游戏，在今天看来《超级银河战士》仍然不逊于现在拥有华丽声光色效的次世代游戏，对于我这个有着多年玩龄的老玩家而言，它是唯一可以让我尊为“神作”的作品，可能只有N64上的《塞尔达传说·时之笛》能够与之相比，其出色的游戏性动作性到今天也没有人能够超越，无论用什么语言对它进行赞美都不为过。

由于平台是当时最先进的超任，画面、音乐等方面大大超越前两部作品。天空飘着阴暗的浮云，不时有低沉的雷鸣和划破夜空的闪电，ZEBES上既有荒凉的沙砾地表，也有炙热的地下熔岩，还有奇异的水下世界和植物世界，每到一个新区域都会有种新奇的感觉。游戏自始至终都只有萨姆丝一个人类，而在她的周围则是各种外星怪物和危险的宇宙海盗，再配上荒凉孤寂的音乐，充分营造出那种在外星上寂寞孤单的气氛，这是游戏中最出色的部分。

系统上与前两作相比也是大大强化，传统的冷冻光束等仍然保留，增加了超级导弹和强力炸弹，消费强力炸弹还可以实现蓄力枪的多种复合攻击；能力方面多了钩索光束，实现了很多新的动作，可以让萨姆丝钩住天花板或者墙壁像荡秋千一样跳到普通跳跃不能到达的地方，技巧要求很高；X射线透视可以看到周围隐藏的通道和道具，为谜题的设置增添了新的途径；新增加的重力装甲让萨姆丝可以在水中活动自如并且可以抵御高热的岩浆；加速跑、超级加速跑、空间跳跃等大量新动作的加入使得游戏玩法上更加丰富了。游戏里时时刻刻都在考验玩家的操作手法，对技巧的要求非常的高，就拿钩索来说，需要熟练掌握钩住天花板进行跳跃，而且还有的地方要连续钩住天



花板前进，在学会用钩索水平方向跳跃后还要再利用钩索进行垂直方向甚至360度的跳跃，难度很大，当然在完成这些高难的动作后玩家会有极高的成就感。

由于是在一个ZEBES这样的行星上探险，地图异常的庞大，游戏的进行过程中没有任何该往哪里走的提示，得到的新能力也不会告诉你应该怎么用，全要靠玩家自己的探索，初玩者肯定会有种茫然无助的感觉，不知道该如何是好。众多新能力、新技巧的加入使得系列的解谜在《超级银河战士》中被提升到了一个无与伦比的程度，这也是《超级银河战士》被尊为系列之最的原因。最为经典的当数变成球放在鸟人族雕像上启动机关和用强力炸弹破坏玻璃通道开辟新的路线，这其中的奥妙之处很难用三言两语能精确地表达出来，只有玩家自己亲自去玩才能体会它的伟大。

从这一集开始《银河战士》系列的标题就不再用数字了，本作的SUPER含义有三：其一，第一部作品平台是FC,本作为SFC,故为Super；其二，与一代相同，地点都是在ZEBES上，但物是人非，画面音乐各方面均大幅度Super化；其三，意指已经长大的小Metroid成为了Super Metroid。

《超级银河战士》无论是在故事情节上还是游戏系统上都到达了《银河战士》系列的顶峰，让人很难想像之后会怎样发展，于是，萨姆丝就此沉睡了八年之久……



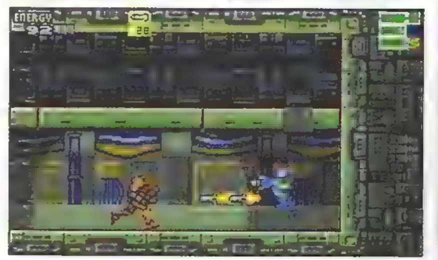


本作美版发售于2002年11月18日，日版发售于2003年2月14日，与前作《超级银河战士》相隔了八年，发售平台则是任天堂当红掌机GBA。

《融合》是《银河战士》系列时间线上的正统续作，即第四代，故事情节承接《超级银河战士》，萨姆丝再次被银河联邦派到SR388协助进行科学考察研究，然而自从上次来到这里后SR388似乎发生了某些变化……考察中萨姆丝遇到了一种从未见过的奇异生物——神秘的原生态病毒寄生体X，在萨姆丝没有察觉的时候悄悄地附在了她身上。返回科空间研究站途中萨姆丝身上感染的X开始发作，使她失去了意识，飞船失去控制。所幸在飞船撞毁前自动救生系统把座舱弹射了出来，银河联邦的医疗组救下了萨姆丝。在抢救过程中发现X已经大面积地侵蚀她的能量装甲和身体，迫不得已进行手术剥离她被感染的装甲，而对侵入神经系统的X则只能用Metroid疫苗来消灭。联想到在ZEBES的经历，萨姆丝意识到，她被Metroid救了两次。

这次意外事故使得萨姆丝的外表与身体都发生了巨大的变化，宛如是一次新生，这恐怕是她至今所遇到的最大的危机。然而事件并没有到此为止，在SR388上空的空间研究站发生了不明事故，刚刚从死亡线上挣扎过来的萨姆丝立即前往调查。进入空间站后她发现这里已经完全被X占据了，里面布满了被X模拟的各种危险生物，其中甚至还有模拟了她自己最强能力的X——SA-X。她还发现这个空间站实际上是用于Metroid军事应用研究，而银河联邦也对有更高军事价值的X发生了兴趣，为了消灭X，萨姆丝启动了空间站的自我毁灭系统，把它撞向了SR388。

副标题“融合”（FUSION）与前作的SUPER一样，也具有特殊的意义。在故事的最开始为了拯救被X感染的萨姆丝，银河联邦利用原先保存





的小Metroid细胞开发出了疫苗，虽然萨姆丝获救了，但她的能量装甲和身体细胞结构也永远地与Metroid“融合”在了一起。从游戏的标题来看，整个字体也有一种金属熔化的流动感，隐喻了FUSION的含义。

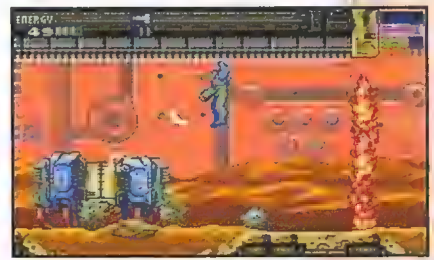
与《超级银河战士》相比，《银河战士·融合》的风格变化非常之大，首先就是萨姆丝的装甲，由以前“魁梧”的金属质装甲变成了紧身服，颜色也由漂亮的金黄色变成了蓝色，上面还有很多奇怪的黄色装饰(似乎是剥离手术的效果……)，头盔也略有变化，正上方多出一个三角形状。萨姆丝原有的飞船被撞毁后改乘的飞船也变成了蓝色，而且是从飞船下方走出飞船，不是《超级银河战士》里的上方。游戏环境不再是孤寂荒凉的行星，而是一个高科技的空间研究站，里面有着各种现代化设备。萨姆丝获得各种能力也不是靠鸟人族的遗留物，主要是进行数据下载和吸收大型X细胞核。从这一大堆变化来看，《融合》可以说是对整个《银河战士》系列的完全颠覆，也许应该叫《Metroid Reloaded》或者《Metroid Revolution》更加恰当（笑）。

《融合》基本上延续了《超级银河战士》，但由于平台是GBA，按键数量要比超任少两个，所以系统、能力上的简化是不得已而为之。去掉了X射线透视、钩索光束这两个对于解谜和动作来说的关键能力，把超级导弹与普通导弹进行合并，加速跑不需要额外的按键，使用R键来方便快捷地切换武器（但选择键基本没有用到有点浪费了）……总的来说改革做得比较成功，非常适合GBA操作，适当的简化也令游戏更加容易上手，符合流行的“休闲”之风。但副作用是解谜被弱化了不少，比起《超级银河战士》来说要差很多，没有什么太需要动脑筋和考验操作手法的地方，只要具有普通的动作游戏素质就可以。不过完成100%道具收集还是有一定难度的，其中的几个大房间设计的很有创意，全是在考验玩家熟练使用加速蓄力的技巧，这几个地方应该算是《融合》里的精髓了。不夸张的说，只有完成100%道具收集才算是真正地玩透了《银河战士·融合》这款游戏。

《融合》还在一定程度上强化了剧情部分，会经常出现大段的萨姆丝内心独白，还多出了一个电脑同伴“亚当”（Adam）作为她的指令官来下达任务通报情况。一贯以来萨姆丝都是孤独地冒险，本作中的大量对话曾一度让很多老玩家很不适应，认为严重干扰了投入感和自由探索度，个人认为这个变化还是可以接受的，毕竟通过对话我们更多地了解孤高战士萨姆丝的情感世界。

游戏中还有一个小BUG，也可以算做是一段隐藏的剧情：在打败“恶梦”用超级加速跑的能力进入第四区，进入左下角的保安室打开红色锁后可以不走正常的路线取得扩散导弹直接返回指令室，但如果真这样的话往后游戏就会无法继续了。这大概是游戏设计者一时疏忽地图设计不周导致的，但见到这段剧情极为困难，需要非常高超的操作技巧，可能设计者认为这个BUG出现的几率很小，所以就没有把它去掉，而是加上了这段隐藏剧情作为对玩家的奖励。

先让我们分析一下，在打败“恶梦”后是使用加速跑蓄力的能力撞碎墙壁进入的第四区，如果不取扩散导弹的话就只有走这条路打开左边的红色门才能到达指令室，这条路必须要用蓄力飞行才能撞开，但整个地图里似乎没有足够长的路径来进行加速……但真的没有吗？NO，所以说这个BUG藏的非常之隐蔽啊，也难怪设计者会如此自信而没有去掉了。具体的操作方法是：打开红色安全锁后返回有玻璃管房间上方的那个房间，



从这里可以向左方进行加速跑，在快到房间尽头时蓄力，马上变成球放置一颗强力炸弹，然后立刻站起来向面向右方按A键飞行，由于斜坡的原因就又变成了加速跑状态；跑过斜坡后再次蓄力，再向左飞，又会遇到斜坡变成加速跑；这时强力炸弹应该已经炸开了地板，跳下去，趁蓄力还没有消失再向右飞，又会以加速跑的状态进入右方的房间；然后在悬崖之前马上蓄力，按住前跳到门口开枪开门，返回到有玻璃管的房间；走下门口的小台阶，这个时候蓄力也快要消失了，要立即按A键飞行，就会在玻璃管处变成加速跑状态；然后再次蓄力，开枪消灭敌人并开门，进入那个很高的垂直房间；再马上飞行利用斜坡维持蓄力状态；之后就是最难的地方了，要不停地用飞行<->加速跑的来回转换登到最高处，中途还要花费时间消灭碍事的敌人，最后进入左上方的门就可以用蓄力飞行的方式撞碎墙壁，然后就可以实现不取扩散导弹而到达指令室了。

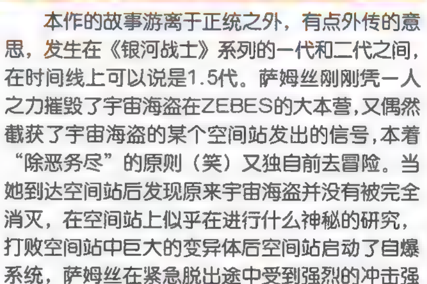
这一系列操作实在是太难，和它一比取齐100%道具都是小CASE，本人经过无数次的尝试后也只是到达了中间的竖井，再往上就实在是太难了，以GBA来实现几乎可能性为零，不知道有那位“真·达人”能实现那不可思议的一连串动作。不过听说还真的有人能够看到那段隐藏剧情，而且如果你用汉化版的话就会发现……嘻嘻……



METROID PRIME（银河战士Prime）

本作美版与《银河战士·融合》在2002年11月18日同一时间发售，日版则是在2003年的三月份，平台是任天堂的最新家用主机NGC。

在NGC上的《银河战士》最新作要一改系列2D卷轴的传统，要完全3D化，还是使用电脑游戏流行的主观视角，而且由一个从未听说过的美国RetroStudios公司进行开发……当初任天堂放出这样的消息时很多银河战士迷们都表示了极大的怀疑，担心3D化后会失去《银河战士》的本色。然而当《Prime》出现在我们面前后一切的疑虑都消失了，一切的担心都是多余的，位于美国德克萨斯的RetroStudios公司以其骄人的工作向世界证明《Prime》几乎是一个完美的游戏。还在未完成的时候本作就在2002年E3大展上获得了最佳游戏奖和最佳画面奖，国外的GAMESPOT等权威游戏网站也把它评为2002年度最佳游戏，数不清的荣誉都戴在了《Prime》头上，在许多网站上你都可以看到那些评论家对它发出无数由衷的赞叹。

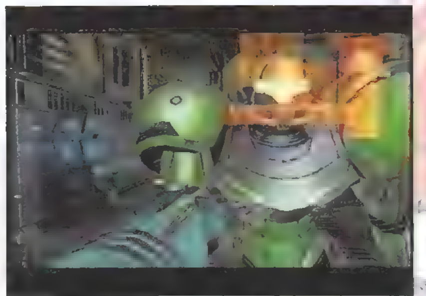


本作的故事游离于正统之外，有点外传的意思，发生在《银河战士》系列的一代和二代之间，在时间线上可以说是1.5代。萨姆丝刚刚凭一人之力摧毁了宇宙海盗在ZEBES的大本营，又偶然截获了宇宙海盗的某个空间站发出的信号，本着“除恶务尽”的原则（笑）又独自前去冒险。当她到达空间站后发现原来宇宙海盗并没有被完全消灭，在空间站上似乎在进行什么神秘的研究，打败空间站中巨大的变异体后空间站启动了自爆系统，萨姆丝在紧急脱出途中受到强烈的冲击强





化装甲被破坏，丧失了大部分能力。为了追回失去的能力，更是为了消灭宇宙海盗，萨姆丝驾飞船跟随再生的Meta Ridley来到了行星TallonⅣ。



在探索过程中萨姆丝发现原来当初在ZEBES战斗的时候有一部分宇宙海盗因为停留在行星上空的空间飞船里而得以逃生，在萨姆丝离开后他们分成了两部分，一部分返回ZEBES进行重建工作，另一部分则来到了TallonⅣ开创新的基地。在TallonⅣ里宇宙海盗找到了一种神秘的物质——Phazon陨石，它能够使生物产生变异，据此宇宙海盗的科学组开展研究，试图利用Phazon矿石的变异能力量生产出大量的强化兵种来征服宇宙。当然，他们也没有忘记死敌萨姆丝，高额悬赏缉拿，同时海盗高层还决定“以彼女之道还治彼女之身”，命令科学组解析萨姆丝的各种高科技能力并试图加以复制利用。

随着冒险的深入，萨姆丝逐渐找回了失去的能力，而且从鸟人族遗迹中获得了更多更强的能力，比如电磁枪、电浆枪、各种蓄力合击，在海盗的Phazon矿区里打败终极海盗（Omega Pirate）后得到了比重力装甲更强的Phazon装甲(装甲浸透了Phazon矿石,全身黝黑,闪耀着异样的光泽,太酷了)。她还发现了鸟人族在陨石冲击中心建立的封印神殿，在集齐12件鸟人族神器，打败经DNA复制且强化后的宿敌Meta Ridley后进入了鸟人族封印的陨石冲击中心。萨姆丝在这里见到了受高浓度Phazon矿石影响而发生变异的Metroid新形态——拥有装甲、蜘蛛形态的最终BOSS Metroid Prime。其实力极为强大，多达四段的变身、花样百出的攻击方式，绝对可以说是银河战士史上最恐怖的BOSS（在困难模式下能打得你欲哭无泪，不愧为Prime），经过艰苦卓绝的战斗后萨姆丝终于将之消灭，粉碎了宇宙海盗的野心。



标题《Prime》同样含义深刻，一是有“最初”的意思，指本作在时间线上位于1、2代之间；二是指“精华、最佳”的意思，意思是本游戏的品质出众，是银河战士系列中最优秀的作品；三是指游戏中的最终BOSS——Metroid Prime，是“青春、年富力强、精华”的Metroid。（题外话：对PC比较熟悉的玩家也应该知道有个主板厂商名字就是Prime，还有两个单词Primary School和Prime Minister请大家好好体会）

虽然游戏3D化了，但从《Prime》中却仍然能够看到很多《超级银河战士》的影子：首先故事流程就差不多，先是进入空间站，遇到Ridley，然后又飞到某个行星；地图同样是采用了六边形来表示，很多怪物、敌人也都是《超级》的3D化；《超级》中那个变成球放在鸟人族雕像上的解谜方式也被继承了下来，而在最后打Metroid Prime时必须使用Hyper枪来攻击与《超级银河战士》的最终战也是如出一辙。

美伦美奂的画面是《Prime》给人最深刻的印象，借助NGC强大的功能，RetroStudios把TallonⅣ完美地展现在了我们面前，从地上世界的小溪流水、苔藓绿地到冰雪世界的积雪、冰窟，从地下世界的熔岩、暗洞到Phazon矿区的神秘矿石和现代化设施，整个游戏中你很难找到在其他游戏中常见的马赛克或者带棱角的几何形状，一切都刻画的完美无暇，向你展示着一个虚幻却又真实的外星世界。

整个游戏的主观界面就是萨姆丝所戴的面罩，

被特意设计成向外凸出的形式，各种信息的表现上都有一定的弧度，屏幕的上下方也特意体现了萨姆丝面罩的一部分。而且由于面罩的存在也出现了很多极为华丽的画面特效：天空的雨水会非常逼真地在面罩上留下水迹、从水下出来时水会从面罩上流下去、蒸汽会在面罩上凝结、遭到冷气攻击时面罩上会结冰、受到敌人攻击时面罩上会有紊乱的电流、打死小虫子会把面罩溅上污物……这些细心的设定使得玩家在玩的时候更加有种真实感、代入感，感觉“我确实是在戴着一个面罩进行冒险”、“我就是萨姆丝”。当萨姆丝变成球的时候游戏就转变成了常见的第三人称视角，可以很方便地观察周围环境，球体也有很多炫目的特效：可以自发光照亮四周，滚动时有尾光追踪，碰到障碍时会撞出火花。

操作方面可以说是完美，完全不用担心手柄无法玩主观视角游戏的问题，各键位的配置非常合理。完全摒弃了历来主观视角游戏惯用的操作方式：左摇杆控制移动右摇杆控制瞄准，而采用了类似《塞尔达传说·时之笛》的L键锁定方式，彻底解决了用手柄难于精确定位的老难题。这一重大改进使得《Prime》的操作起来非常舒服，小摇杆的控制也非常灵活，操作感要远远高于其他主观视角射击游戏。不用再分心去手忙脚乱地瞄准敌人，完全专注于与敌人的周旋，配上振动手柄和有着极大的视觉冲击效果的主观视角，在战斗的时候临场感紧张感满点。

《Prime》在系统上集合了历代《银河战士》的优点，综合了前三作的几乎所有能力（当然也有所舍弃）。电子枪分为炎、冷、电、无四种属性，普通的无属性能量枪特点是威力小但可以快速连射（最多每秒九发，手指要抽筋了^_^）；电磁枪是高频率高指向性的电磁波，击中敌人可以使其暂时麻痹；冷冻枪是历来的传统，拥有单发最高的攻击力，但射速过慢，蓄力后可以把敌人冻成大冰块（不过奇怪的是被冻住的敌人依然能够浮在空中……）；电浆枪就是以前的离子枪，





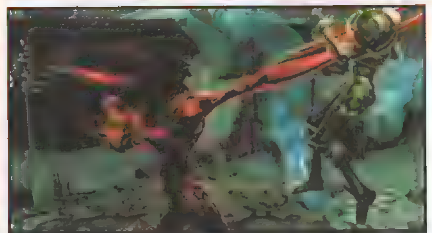
放出鲜红的高热火舌，射速较快攻击力也较高，缺点是射程略短，被击中的敌人身上会持续燃烧。超级导弹进化成了与四种光束枪的蓄力合击，使用时需要先蓄力再按Y键发射，消耗大量的导弹但威力也极高，分别是导弹的强化版超级导弹、可冰冻大范围的冰温弹、如火焰喷射器般的火焰喷射和自动追踪目标的电磁引力波。炸弹和强力炸弹在《Prime》中被削弱了，数量相当有限，基本只是用于解谜，战斗时用处不大。取消了球态跳跃的能力，加速跑转换成了加速球，保留了钩索光束和X射线透视等（不过有点不满的是这两个能力用到的地方并不是太多，没有完全发挥它们的作用）。

在音乐上《Prime》也没有让人失望，游戏支持杜比音响（可惜我没有高级音响，但普通电视的效果就已经很棒了），冰谷的音乐给人一种非常凉爽的感觉（夏天玩正好），Phazon矿区的音乐又给人感觉十分的空旷孤寂，BOSS战时的音乐压迫感十足。我最喜欢的还是游戏标题画面的那两段音乐，有种虚无缥缈又热血沸腾的感觉，真是太好听了。

《Prime》同样包含了任天堂“收集”的游戏理念，满足50%信息收集、100%信息收集、100%道具收集、困难模式通关后在菜单中就可以观看共四卷的《银河战士》原画/设定资料集，可以用LR键对图片任意放大缩小。不光有《Prime》的原画，还有《融合》里的原画，在这里可以仔细地研究萨姆丝身上的装备，其设定非常缜密，此外《Prime》还可以和《融合》进行联动，在NGC上玩到一代的《银河战士》或者让萨姆丝穿上四代中才出现的“融合”服。

从各方面来看《银河战士Prime》都是超一流的作品，是近年来难得一见的佳作，主观视角类游戏的典范，Prime这个称号当之无愧，绝对是NGC上必买的大作之一（个人认为《Prime》要强于满分作品《赛尔达传说·风之韵》）。

《METROID PRIME2》展望





在《Prime》的隐藏结局动画中可以看到Prime并没有被萨姆丝完全消灭，而且似乎有再生进化的迹象，很明显是为续作的出现留下了线索，所以在《Prime》发售后续作也就呼之欲出了。正式名称还没有确定，暂时称为《Metroid Prime 2》，曾经网络上还有讨论《Prime2》是否应该沿用《Prime》的3D系统，还是应该回归传统的2D，但最后还是确定了使用《Prime》的引擎。

NGC虽然性能极为强悍，而且也顺应潮流改用了大容量的DVD，然而自推出以来却销售不畅，虽然有《赛尔达传说·风之节拍》、《阳光马里奥》、《银河战士Prime》等强力大作助势，但仍然是人气低迷，在后次世代主机的战争中应该说已经是败给了PS2。在这种情况下有谣言说《Metroid Prime2》将有可能在NGC的后继主机上推出，但不久后任天堂就出来辟谣，信誓旦旦地保证《Prime2》肯定会在NGC上推出，RetroStudios正在全力进行开发，日期将是2004年内。

虽然任天堂官方这么说，但还是不能让人完全放心，想想当年N64上的《MOTHER3》，开发了数年之久最后还是夭折了，对于老任的话还是抱一颗平常心好。

2003年的E3展上并没有太多《Prime2》的信息，据说只公布了一段视频录像，本人没有看到，只在网络上看见了几张不很清晰的图片，但相信以RetroStudios的实力其质量是绝对可以保证的。无责任估计萨姆丝将继续与总能死灰复燃的宇宙海盗展开战斗，地点可能不再是行星TallonIV,也许是同一个星系的另一颗行星，最终BOSS则肯定是死而复生的进化版Metroid Prime。

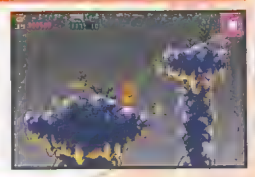




《METROID ZERO MISSION》展望



同样是在2003年E3大展上任天堂正式公布了GBA上《银河战士》最新作的消息，名为《银河战士·零点任务》，据说是移植FC上的一代。从公布的图片上来看画面质量相当不错，而且不是简单的复刻(一想到GBA上的《MOTHER1+2》我就哭），



加入了地图等新的要素，绝对是《银河战士》迷们乃至掌机迷们不可错过的佳作，有了它就可以不用买GBA−NGC连线玩《Prime》内附的特典了。唯一令人失望的就是发售日期至今还没有确定，说是在2003年内，但我们真的能在圣诞节之前玩到它吗?现在能做的，也就只有等待了……

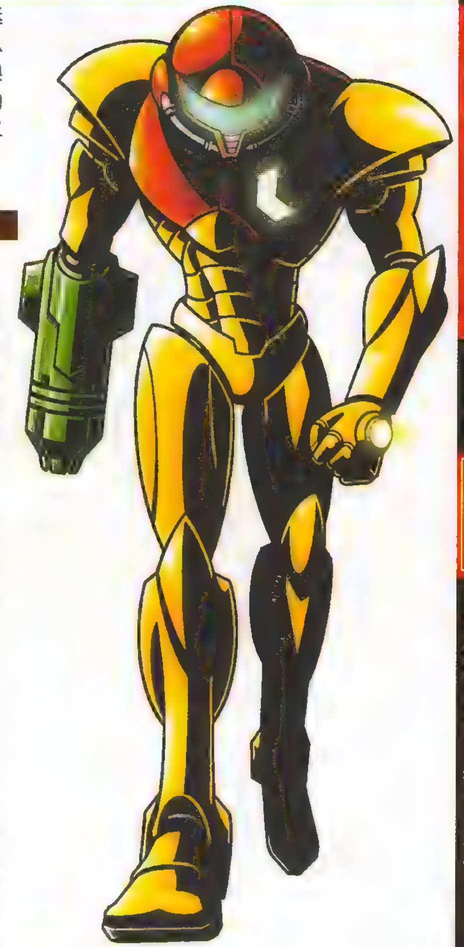
与《银河战士》相关的其他

★ 不像任天堂的其他明星如马里奥、大金刚、耀奇那么爱出风头，萨姆丝除了在本传中登场外很少在其他游戏中露面，《全明星大乱斗》算是她极少见的兼职工作（笑）。《大乱斗》在N64和NGC上各出了一部作品，萨姆丝在这两部作品中都有登场，仍然是全副武装把自己的女性身份隐藏起来，使用能量枪、炸弹、旋转攻击等能力与其他任天堂明星一较高低。值得一提的是在《乱斗》中是萨姆丝第一次以3D的形态出现。

★ 在游戏发展的初期由电影改编成的游戏比比皆是，而如今随着游戏业的发展壮大，游戏开始对电影发动“逆袭”，把知名游戏改编为电影成了一个十分流行的风潮，数得出来的就有《最终幻想》、《生化危机》、《古墓丽影》，近来《银河战士》也要借此东风了。2003年初有传言任天堂有意向把《银河战士》拍成电影，据称负责公司是曾经拍摄过《美国派》的Zide/Perry娱乐公司，如果消息确实的话这大概是任天堂继《超级马里奥》、《口袋妖怪》后拍摄的第三款根据游戏改编的电影。不过这个传言自从年初后就再也没有消息了，无法核实其真实程度究竟有多少。以前几部由游戏改编成的电影都不算很成功，好莱坞只是借用了游戏的名字和框架，电影内容与游戏相差甚远，票房、反响等亦不是太令人满意，不知道《银河战士》会拍成什么样子。不管怎么说，真拍出来的话我这个银河战士迷是一定要看的，真人版萨姆丝会是什么样子呢？想象中……

★ 想要了解更多关于《银河战士》的消息可以去官方网站，网址为为http://metroid.jp，主要内容是对《银河战士·融合》和《银河战士Prime》的详细介绍，用Flash技术制作的非常漂亮。此外有对游戏制作公司和一些名人的访谈、玩家留言和手机待机画面的下载，在对RetroStudio的访谈中还对《Prime》的诡异片头作了解释，不过以本人的日文水平实在是看不明白。

网站中最有价值的要算是电子漫画了，目前已经出到第二话“宿命”（出版速度真的是太慢了），不同于普通平面漫画和纯粹的动画，而是介于两者之间，基本是静止的画面，但会有简单的音效和动画效果，观看效果不逊色于动画片。故事从萨姆丝小时候讲起，描写她在鸟人族的帮助下如何成长为真正的银河战士，从这里可以了解到在重重盔甲下面萨姆丝不为人知的往事，非常值得一看。



收笔前的杂七杂八

★ 对《Prime》发点牢骚，鸟人族授予的能量装甲也太不结实了吧，在空间站里只被“轻轻”地一撞就损坏了，怎么能抵御宇宙海盗们的疯狂攻击呢？不过也许这正解释了为什么在《Prime》中没有《超级银河战士》的加速跑，试想一下，如果加速跑起来一下收不住脚，刚好前面是一面墙……装甲岂不又支离破碎了（笑）。或许是经历了这次装甲损坏的教训，在之后的三、四代里萨姆丝对能量装甲显然经过了有针对性的改造，加速跑后怎么强力的碰撞都没问题了，而且还有可能会把墙壁撞坏（报复？笑）。《超级银河战士》中蓄力后飞行会消耗能量，看来改造的还不完善，在《融合》中就完全没有任何的缺点了。

★ 《银河战士》是一个以探索为主要玩点的游戏,战斗一直是游戏的次要部分,解谜、冒险始终是重中之重,从最初比面瓜还弱开始一点一点地获取装备不断强化自己,直至最后成为超强的战士，这其中的乐趣岂是普通话语所能言表的？然而这却在故事情节上带来了一个无法回避的矛盾：前一集中萨姆丝明明已经找满了装备,怎么后来又变成了一个大菜鸟了呢？模仿《银河战士》的《恶魔城》系列可以用每集换一个新主角来解决这个问题，而《银河战士》自始至终都是萨姆丝一个主角，要完善情节就比较麻烦了。系列的前三集基本不太注重情节，所以对此完全忽略（我们就只能摸不着头脑了），而由于故事的强化在《融合》和《Prime》里已经不可回避,所以为了解决这个问题就只好让萨姆丝遭遇不幸了：《融合》中是被X感染，《Prime》中是遭冲击受损，天知道在下一次冒险时我们的萨姆丝还会遇到什么不测的事故（笑）。

★ 限时大脱逃和自爆系统已经成为了《银河战士》系列的又一个标志,一代中打败Mother Brain后萨姆丝启动自爆系统后脱出；三代中在一开始就遇到了空间站的自爆,最后消灭Mother Brain后再度启动了自爆系统；四代有限时解除冷却系统危机、紧急脱出被抛弃的机密实验室，最后还是启动自爆系统；《Prime》里要稍微好一点,只在开始的空间站时限时脱出（不过代价很惨重），最后打败Metroid Prime后也不需要玩家操纵会自动脱出。这样推断下来在今后的续作中萨姆丝不知道还会毁灭多少个空间站和行星……

★ 笔者在《银河战士》系列中最喜欢的作品依次是《超级银河战士》、《银河战士Prime》、《银河战士·融合》，如果要给它们打分，以10分为满分的话那么《超级银河战士》绝对可以评为10分，《Prime》总体感觉稍逊于《超级》，可以评9.5分，而《融合》大概只能打到8分。强烈向各位玩家推荐《超级银河战士》，玩过它你才能体会《银河战士》的精髓。

★ 在国外《银河战士》拥有极大的人气,相关的专题站点不计其数,而在我们这个有着世界上最大玩家群体的中国却至今没有一个专题站,众多的METROID爱好者没有办法聚集起来交流心得和感受,实在是令人遗憾。目前很多游戏如《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《北欧战神传》、《火炎之纹章》等都有了自己的中文专题站，而且有的还办得相当成功，不知道今后是否会有某位高人来完成我等银河迷的期盼……笔者也曾有心凭一己之力建一个专题站，但由于时间、精力等诸多限制条件仍然停留在构想阶段……

★ 初次接触《银河战士》的玩家一定会觉得《银河战士》和《恶魔城》系列很像（不过一定要搞清楚谁先谁后哦，第一个有地图、有能力的《恶魔城X·月下的夜想曲》可是在《超级银河战士》的三年之后），都有地图的设定，都是要逐渐地探索获取能力。但这只是表面现象，个人以为《恶魔城》把游戏的可玩性放在了获取经验成长、各式各样稀奇古怪的道具收集、完全怪物图鉴收集、完全地图完成度乃至发掘游戏BUG上了,与《银河战士》纯粹强调动作、冒险、解谜完全不同。能力与道具获取方面两者也有区别,《恶魔城》的道具在获得了新能力后就可以很容易的得到,属于“看得见就拿得着”的类型;《银河战士》中即使你看到了道具的所在,具备了相应的能力,也要绞尽脑汁费尽体力靠操作技巧才能得到,属于“看得见不一定拿得着”的类型。另外对难度的看法上两者也不尽相同，《恶魔城》对难度不太重视，经常会有很多玩家抱怨难度不够挑战性不足；而《银河战士》相信没有人会说它太容易吧，直到现在在网络的论坛上还会看到询问《银河战士》如何过关的帖子。

结束语

永远的银河战士，永远的萨姆丝！谨此向创造出《银河战士》这样一个伟大的艺术品的伟大厂商任天堂致以最崇高的敬意！！



GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2003.2.14
	类型：AVG	价格：4800日元	其他：GC连线







霸气附录：

银河战士·融合 王道攻略

METROID FUSION



作为GBA上的动作游戏杰作，《银河战士·融合》使无数玩家为之沉醉。精巧的操作，各式各样的神奇能力以及设计巧妙的谜题都是它的吸引人之处。对于一般玩家来说只要勤加练习，通关并不算难，难的是取齐100个能力提升道具并且在两小时的限制内完成游戏。虽然游戏已经出了近一年了，但仍然有很多朋友没有完成道具100%收集，不能够看到完美的结局，不能不说是个不小的遗憾。笔者经过数十小时若干次通关的潜心研究，在这里为大家献上《银河战士·融合》完美通关流程攻略，经本人实际验证，在熟练操作的基础上一般都可以在1小时48分左右完美通关，如果运气好的话甚至可以1小时45分。

（注：本文中用到的各地点、能力等名称皆以1.01final汉化版为准，限于本人水平有限，文中的流程是本人自认为的最佳路线，其他玩友如有更好方法欢迎切磋。）

—— 攻略要点 ——

① 要求对游戏的流程有比较详细的了解，至少通关了两遍以上，本文中不对情节等进行叙述，只讲解如何快速前进的技巧，节约每一毫秒的时间。

② 熟悉萨姆丝的各种能力特性并且能够熟悉操作，特别是斜向开枪这个很基本却很重要的技巧（有时候需要同时按住LR键，所以食指必须要灵活）

③ 由于打死敌人一般得不到什么好处（没有EXP），所以遇到敌人时能躲过尽量躲过，不可恋战，打死敌人后也不要刻意吸收游离的X寄生体，而是继续前进，尽量节约时间。

④ 少记录、少去充电室补充能量（这一点的前提是对游戏的充分了解和对自己的实力有信心）。

⑤ 最好以任意成绩通关一次后再挑战完美结局，在通关后继续游戏时，按暂停键的状态画面里可以看到游戏的进行时间，还可以看到道具的收集度（共有能量槽20个，导弹柜48个，能力炸弹柜32个，共100个道具），能够随时掌握自己的进度。

⑥ 几个技巧：在获得蓄力枪能力后按B键蓄力至全身发光时跳跃，可以在跳跃时消灭敌人，闪光时的威力要比光束枪大得多，如果能量补充足应该尽量使用，可以节约很多时间。

最完美攻略最完美研究

■ 萨姆丝从飞船中出来，经房间(1)、(2)、(3)、(4)、(5)到达指令室。注意在房间(3)时的跳跃要准确，尽量不要扒住平台边缘浪费时间，这一点在任何时候都非常重要，以后不再赘述。

■ 经(6)、(7)到达房间(8)，站在最左边的平台上按L键向下开枪，消灭怪物后立即往回走出门(不要吸收游离出来的X)。



图1

■ 经(7)、(6)原路返回指令室。

■ 经(5)、(9)、(10)到达指令室。在房间(9)不要理会X寄生的生物，趁它还未完全成形时一直按住右在跑动中开枪打开舱门快速通过，为了节约时间，途中经过的记录室不用记录。

■ 经(11)、(12)、(13)、(14)途中乘坐电梯到达数据室下载导弹数据，不要进入房间(14)左下方的记录室和充电室，数据室旁边的指令室要快速跑动通过，不要站在上面接受指令。

■ 下载完数据后返回指令室接受指示，在房间(14)的平台上发射一发导弹打坏墙壁进入(15)。

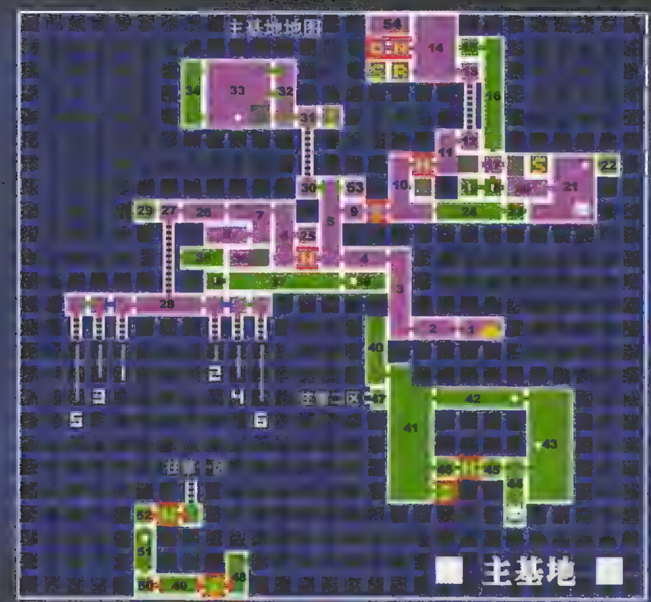
■ 在房间（16）连发三发导弹消灭挡路的X(要快速连打B键)，之后遇到的敌人可以趁其还未成形时躲过。

■ 经(17)到达(18)，获得第1个导弹柜，然后向左进入房间(19)，获得第2个导弹柜。

■ 经（18）来到（20），不要

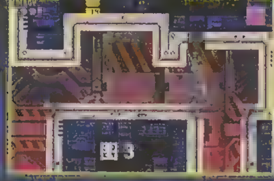


图2



进入（20）上方的记录室，守门的怪物需要用三发导弹消灭，怪发波攻击时可用跳跃轻松躲过。

■ 进入房间（21），可获得第1个能量柜，在图3所示位置用两发导弹打开缺口进入房间(22)又获得第2个能量柜。


图3

BOSS发出的“月光波”可以跳跃躲过，喷火或者变成球滚过来的话就要扒住两边的平台躲避。一开始可以用导弹猛攻，连打B键以加快攻击速度，毕竟导弹的威力要比光束枪大很多，注意要留下三发导弹备用，打到一定程度后它恢复X细胞原形，用三发导弹就可以消灭（注意细胞在闪光的时候攻击是无效的）。

打败BOSS后获得变形为球的能力。

■ 利用新获得的变形为球的能力经(23)、(24)、(10)、记录室、(9)、(5)到达指令室。

■ 在房间（6）的中间，变成球进入（25）得到第3个导弹柜。

■ 经（7）、（26）、（27）乘主电梯到达通道区（28），再向左乘1号电梯到达1区。

■ 去指令室领取任务，另外在这里可以记录一下。

■ 经房间(1)、(2)到达(3)。房间（2）里挡路的X连发三发导弹消灭，不要与房间里的其他敌人纠缠。在(3)里站在右边的平台上，同样用三发导弹清除空气稳定器上的X，之后立刻转身出门。

■ 在房间（4）连打B键消灭跳跃的怪物，同时打碎管道前的石块，变成球进入管道得到第3个能量柜。（图4）

■ 经（6）、（7）、（8)到达(9)。在（6）中不要理会那种只会冲刺的怪物，只需跳跃躲避并一直跑即可；（7）中要尽快下落；（8）中最好不要进入水中，否则会极大地降低行动速度。(9)中要攀在右边的梯子上，用三发导弹清除空气稳定器上的X。

■ 经（10）、（11）到达（12），(10)中的怪物同样用跳跃避过，(12)里攀住天花板消灭X后向左走，在最左边按左+A键来到左方的平台，进入（13）获得第四个导弹柜，然后回到（12）从左下方出门。

■ 在房间（14）中用导弹消灭敌人，必须熟练掌握L键斜射的技巧，务必弹无虚发；房间(15)要在跑动中斜向射击打开单向门以节约时间；(16)中用导弹快速消灭怪物，（17）中攀在梯子上消灭守门的怪物，注意躲避它发的波。

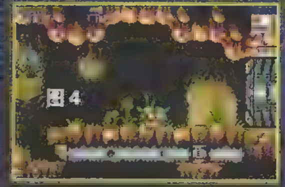
不要怕受伤，积极在它附近周旋，等细胞核露出“眼睛”的时候用导弹攻击，然后立即跳跃躲避它发射的光束，只需四发就可以将之消灭，之后获得蓄力光束能力。

■ 经（18）来到（20），攀在天花板上向左发射导弹可打开隐藏通道，进入房间（21）获得第五个导弹柜。

■ 房间（22）要绕到左下，再打碎墙壁用导弹消灭X。

■ 经（23）、（15）、（5）来到房间（24），要小心自动毁坏的石块，打碎墙壁消灭X，之后右走下落返回。（之所以最后打这个房间是考虑到本房间敌人较多，获得蓄力光束能力后战斗会容易些）

■ 经（5）、（4）、(3)、(2)、（1）返回指令室，路途上不要


图4

与敌人纠缠。

■ 乘电梯到主基地的通道区，再乘2号电梯到达第二区。

■ 房间（1）里的虫子可以用两发导弹消灭，但还是应该尽量躲避，从下方绕到右上方进入（2），（2）中的虫子可以跳跃避过，经（[illegible]）到达（4），解开1级安全锁。

■ 原路经（3）、（2）、（1）返回进入（5），（5）中可用导弹消灭地上挡路的虫子，进入(6)后立即站在门口往左一些，枪口向上，待敌人飞来时发射导弹消灭，之后进入左上方的数据室下载炸弹数据。

■ 走出数据室后，站在门前的台子上斜下开枪消灭冲过来的怪物，然后跳到图5的位置，变成球用炸弹炸开障碍进入（7）获得第六个导弹柜。

■ 在房间（[illegible]）的左下角放置炸弹，注意在炸弹快爆炸时跳一下或者移动到旁边，避免被炸弹炸得跳起浪费时间。炸出通道进入（8），落地后蹲下发射导弹消灭敌人。

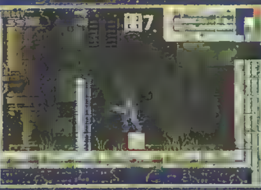



■ 在房间（9）图6所示的位置放置炸弹炸出隐藏的柱子，再打碎墙壁进入（10），在图7的位置炸出柱子，获得第七个导弹柜。

■ 返回(9)，利用炸弹清除障碍前进，窄道中的虫子用连发导弹快速消灭。

■ 经（11）来到（12），先在中间的地板上放置炸弹炸坏地板，落下后立即向左走，在底层图8所示的位置放置炸弹，进入（13）获得第八个炸弹柜。

■ 房间（14）有图9所示的位置放置炸弹炸出柱子。

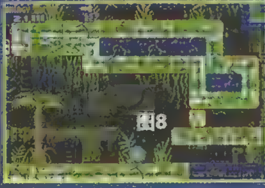
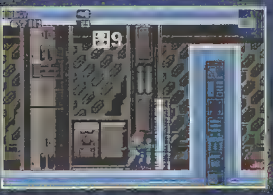



■ 进入（15）后不要继续向右走，而是向上走，经（16）、（17）到达记录室，（16）中的敌人可以用导弹连发消灭。

■ 经（18）到达（19）获得第四个能量柜，然后炸开下方的地板进入（20）、（21）。

■ [illegible]

对BOSS推荐用蓄力枪打。

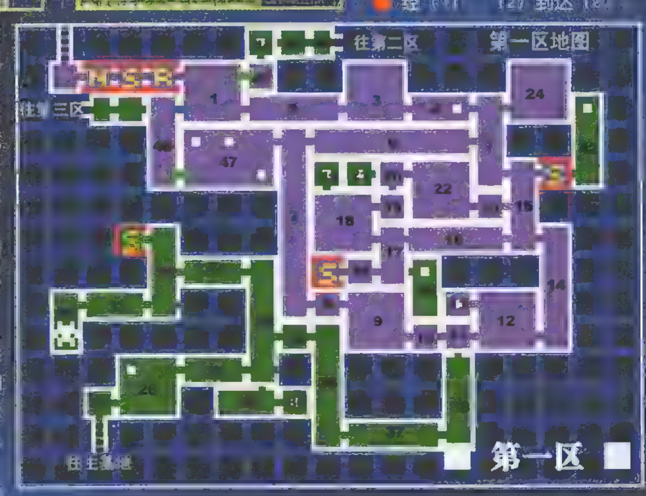
因为蓄力枪攻击范围较大，而且发射上只需要松开B键，要比导弹的按两个键反应要快些。BOSS的攻击方式很简单，就是跳来跳去，在它减慢速度张开口下降的时候迅速向上开枪攻击，击中四次后它的速度会加快，再击中三次就会变回细胞原形。之后获得高跳能力和球态跳跃能力。

■ 原路(20)、(19)、（18）、（17）到达（16），在（16）的尽头放置炸弹进入（22），不要惊动SA-X，待听到SA-X开门声后约一秒后斜下开枪打碎尽头的天花板跳下出门。

■ 在房间（9）中利用虫蛹当垫脚向上走，经（23）到达（24），在图10的位置用炸弹进入(25)获得第九个导弹柜，然后经(11)返回指令室。

■ 乘电梯返回通道区，再乘4号电梯到第4区。

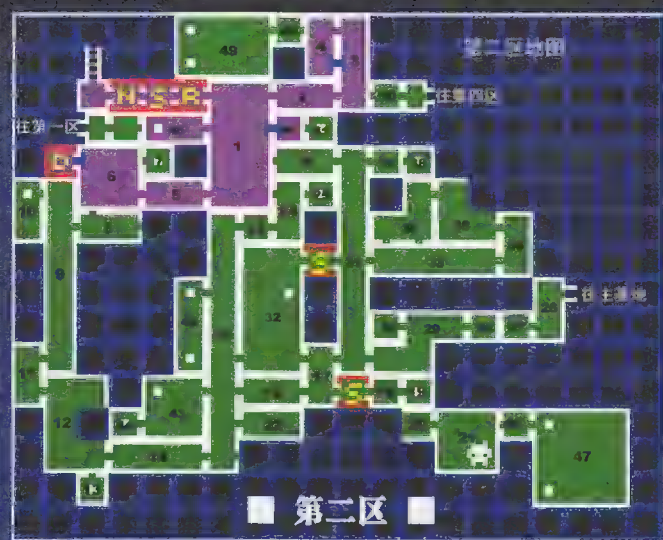
■ 经（11）、（12）到达（13）。

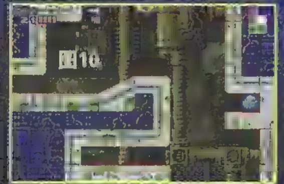


这里的敌人比较"顽强"，推荐用导弹消灭。注意不要掉到水里，向下跳时只要对准有悬挂链子的地方就可以准确地落到平台上，而不会掉到水中。

■ （4）中可用导弹或者蓄力枪消灭敌人，萨姆丝在水中行动缓慢，而且怪鱼的防御力很高，尽量躲避。（5）中的敌人要用导弹消灭，否则它们发出的子弹会干扰前进。在房间（6）获得第五个能量柜。

■ 原路返回（4），走左下方进入（7），进门后立刻斜上发导弹




图10

消灭敌人，然后向上开枪打碎天花板，爬上去变成球放置炸弹，再跳下来，攀住天花板，用导弹消灭敌人到达对岸，放置两个炸弹炸开墙壁。

■ 不要着急前进，向上跳进入（8），爬房间左边的梯子会进入（9），得到第十个导弹柜。

■ 原路返回，经（7）到达（10），用枪打碎上方石块爬梯子向上走到达记录室，打碎记录室右边的墙进入（8），再经（11）、（6）到达（12），注意在水中躲避守门怪物发波时要掌握好提前量。

★ BOSS战：

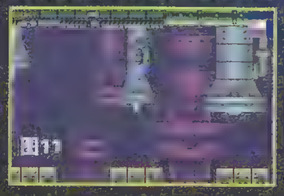
推荐用蓄力枪，原因同前。个人觉得在图11的位置较好打，击中头部三次后BOSS就会变回细胞原形。战斗中注意千万不要掉到水中，否则会非常被动，之后获得加速跑能力。

■ 跑到房间（13）的右方，用炸弹炸开障碍，再用导弹消灭敌人走到最左方，然后加速跑踏破地板。

■ （14）中小心不要直接就掉下去，用炸弹炸出墙上的窄道进入（15），在图12的位置可用炸弹获得第十一个导弹柜，然后再用两发导弹打开通路，还是要小心不要掉下去，在图13的位置开枪打碎墙壁，进入（14）得到第12个导弹柜，之后从（15）直接跳下。

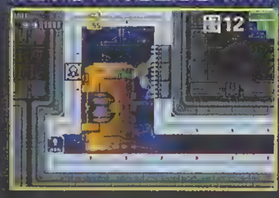
■ 经（16）、（3）、（4）到达（7），通过方法与之前相同，到达左边（7）后要边跑边开枪进行加速跑，冲破（17）的障碍后立刻松开方向键停止跑动，站在操作台前启动机关，不要等水下降完毕，爬上左边的梯子，取得操作台下面第13个导弹柜。

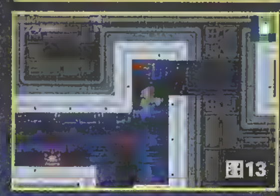
■ 可以用加速跑通过（17）、（10）来到（7），跳到底层，用导弹消灭三个怪物，然后走到最


图11

左边（小心不要被电到）开始加速跑。

■ 在（18）的水槽里得到第14个导弹柜，攀住水槽墙头左走会直接掉回水槽下，再往左走进入（7）开


图12


图13

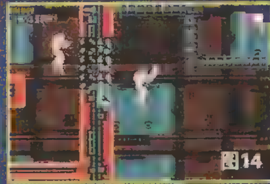
始加速跑（否则加速距离不够）。

■ 在（3）中持续加速跑冲到门口，经（2）、（1）返回指令室。（2）中的敌人消灭后会变成金黄色的，用两发导弹消灭后门才能打开。

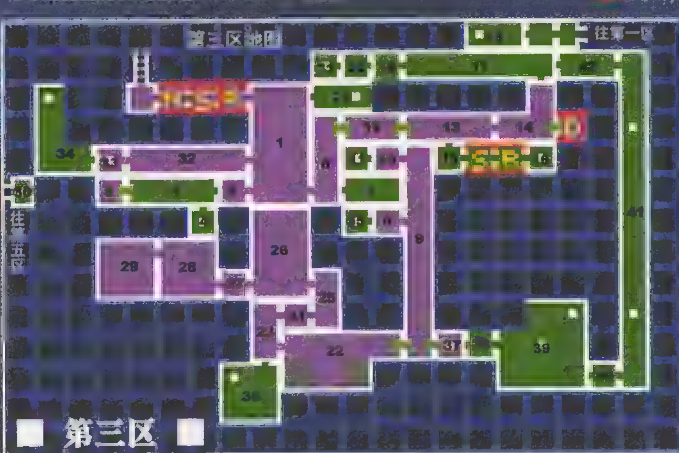
■ 乘电梯返回通道区乘3号电梯到达第3区，注意在通道区要充分利用跑动中开枪和加速跑的能力节约时间。

■ 从记录室开始加速跑，途中开

门可用斜上连打B键开枪来确保开门成功率，这样可以直接撞碎（1）中的墙壁（如图14）。然后在

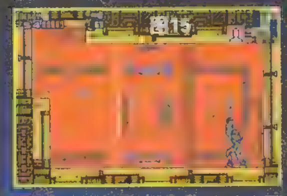

图14

右边门口边开枪边向左方加速跑，进入（2）后立刻按A键跳起以撞碎墙壁进入（3），掌握得当的话还可能直接打碎地板进入（4），第



两个导弹柜在图所示的位置。

■ 返回（3），从右边开始加速，到第二个斜坡时跳起撞坏墙壁，再变成球炸出通道进入（5），解开2级安全锁。


图15

■ 开门进入（6），每个敌人需要用三发导弹消灭，消灭后要立刻将游离出的X吸收，否则它会再度变形。用同样的方法加速后跳跃撞开墙壁。

■ 返回（1），门口开枪加速，不要理会空中的敌人。

■ 先用四发导弹消灭（6）中间的怪物，然后从右边落下，打开单向电子门回到左边门口开始加速跑。

■ 冲入（7）中踏破地板后马上停止加速转向左走，会刚好落下进入（8）而不受到怪物的攻击。

■ 进入（9）后立刻爬上方的梯子，不要停，进入（10）。

■ 在（10）中变成球放炸弹炸开中间的石块进入（11）获得第16个导弹柜，再利用炸弹进入（12）。

■ 经（13）、（14）到达记录室，途中的敌人很碍事，必须用导弹连发消灭。

■ 经（14）、（13）、（15）到达记录室和充电室，但不要着急，待取得了房间（16）中的第17个导弹柜后再回来补充和记录。

■ 经（15）进入（13），先向左走，发生震动后立刻右走进入（14）。

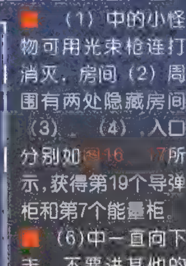
★ BOSS战

难点在于它处于不停地运动中，较难准确击中，最好是把握时机在它的正上方连续开火。

■ 打败BOSS后立刻跟上，用它撞落的建筑作为落脚点进入（17），用超级导弹消灭敌人并吸收，顺便开枪打开舱门但不要进入。反身向右加速跑，在尽头处按下键进入蓄力状态，再面向左按A键，跳起的同时按左上，这样就会撞开天花板进入房间（18），得到第18个导弹柜。返回（17），再次加速跑，快到门口时蓄力，按A键直接冲入（19）、（20）。

■ （20）左下角放置炸弹进入（21）并获得第6个能量柜，用炸弹炸开障碍经（1）返回指令室。（1）中的飞行怪物可以用超级导弹或者蓄力枪跳跃消灭。

■ 经通道区乘电梯到达第6区。



■ （1）中的小怪物可用光束枪连打消灭，房间（2）周围有两处隐藏房间（3）、（4），入口分别如图16、17所示，获得第19个导弹柜和第7个能量柜。

■ （6）中一直向下走，不要进其他的房间，也不要乱开枪，小心打出隐藏在石块里的X。

■ （7）中一开始的三个石块中最下面的那个藏有X，小心别把它放出来，房


图16


图17

间里还有两个X，其实被碰到掉血也无所谓，进入（8）后一直向左跑即可躲过X，在（9）中有第8个能量柜可补满能量。

■用炸弹进入（10）、（11），再次遇到SA-X，变成球小心地躲在角落里，千万不要被发现，等"恐怖"的音乐消失后再进入（12）出门。

■经(13)到达（14），在图18的位置放置炸弹，进入（15），第20个导弹柜在左上角里，需要用炸弹才能发现。


图18

■进入（16），不要理会小怪物，尽快避过干掉守门怪物(由于有了超级导弹只需一发），进入（17）。

此BOSS只能用蓄力枪打，击中本体8次后变回细胞原形，比较好打，之后获得强化装甲，可以抵御极限温度。

■经（18）进入（19），径直爬上梯子到房间上方，左走进入（18），跳起得到第21个导弹柜(不要直接走，否则会掉下去），然后按住左方向，下落时就会扒住墙壁缝隙进入(20)，在图19所示位置获得第22个导弹柜。


图19

■经（21）返回（7），如果操作手法熟练可以直接用蹬墙跳的方法(先向右跳开始)爬上梯子，返回(6)，进入(22)，在（23）中在假导弹柜刚张开翅膀时立刻蹲下用导弹消灭，然后用炸弹进入(24)得到第23个导弹柜。

■经(6)、(5)、(2)、(1)返回指令室，再到通道区乘5号电梯到第五区。

■在第5区房间（1）下落时按左，攀住梯子，用导弹消灭右边的敌人，再用两发导弹打碎墙壁进入（2）、（3）中要注意地面上的敌人，只要跑到它跟前稍微等一小下就可以躲过去了，无需与它战斗，另外从高处下落时要掌握好落脚点，尽量节约时间。

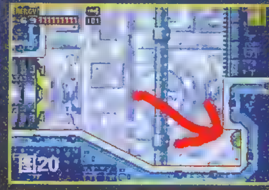
■从（4）进入（5），消灭(5)中的所有敌人，然后向右加速破坏（4）的地板，经(6)、（7）、（8）、（9）、（10）到达（11）的保安室。（7）中的地板要用炸弹炸开。

■进入（12），在第2个台子上变成球，跳起紧贴左边的墙放置炸弹，会炸出隐藏的梯子，爬梯子走会非常安全快捷。

■经（13）、（5）返回（4），再经（14）到达数据室。

■经（15）到达（16），下落时攀住右边墙上的梯子，用导弹冻住飞龟（？），垫脚进入（17），同样要先消灭假能量柜，获得第9个能量柜。

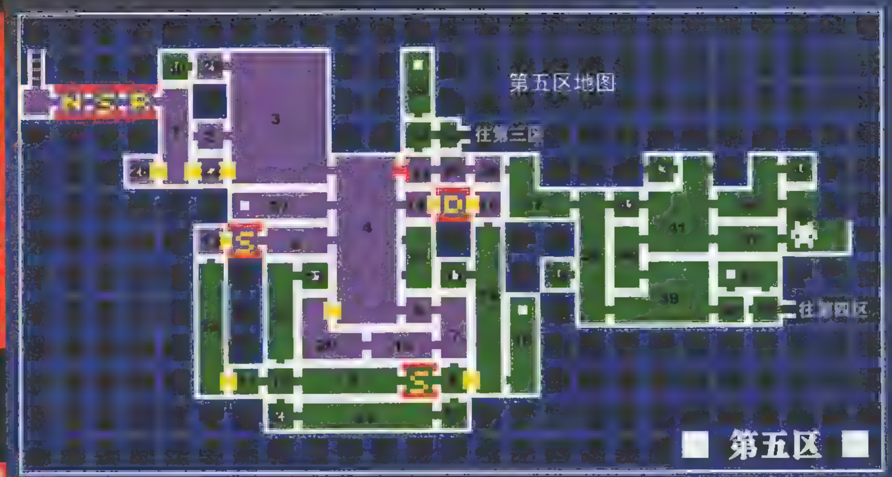
■返回(16)，径直下落，在图20所示位置变成球进入房间(18)，消


图20

灭敌人后不要吸收，它们会变化

第四区地图

第四区



为其他形态，用冷冻导弹冻住它们垫脚取得图21所示位置的第24个导弹柜。


图21

■ 经（16）进入（8），用导弹冻住怪物，向上开枪打碎天花板。

■ 经（7）进入（19），在左边的门口消灭怪物，不要吸收X，待它成形后再次消灭，它就会附在植物上，用导弹冻住它，从最右边开始加速跑，冲入(20)撞破墙壁，快到尽头时蓄力，按A再向上冲。

■ 进入（4），打碎右边的墙壁进入（21），再通过窄道返回(4)。

■ 经（3）进入（22），用两发导弹消灭天花板上的敌人，再变成球跳起放炸弹炸坏右上角的天花板，得到第25个导弹柜。

■ 经（1）返回指令室，中途可以记录一下。

■ 到通道区乘3号电梯到达第3区。

■ 用同样的方法进行加速跑快速通过（1）（斜上开枪可以方便开门），经（6）、（7）、（8）到达（9），径直下落到底进入（22），攀天花板前进，看到敌人时立即发射两发导弹消灭，还要注意地下喷出的岩浆。

■ 经（23）、（28)到达(29)，注意不要与敌人过多纠缠，用导弹冻结它们争取时间。

★ BOSS战

不要怕费血，不用刻意躲避，直接在最底层展开搏斗，用导弹攻击它露出的眼睛，只需4次即可战胜。之后获得宽光束能力。

■ 原路返回（9），其中（26）有一处可直接落下节约时间。在（9）爬梯子时要斜射导弹及时冻住墙上的敌人。

■ 经（10）、（11）到达(12)，用三发导弹消灭挡路的X，经（6）、（1）返回指令室。

■ 乘电梯到通道区，再乘主电梯到达（27），到达后立刻向右加速跑，快到门口时蓄力，反身按A向左飞行，撞开墙壁进入（29）获得第26个导弹柜。然后再开始加速跑，跑动中开枪开门，可直接撞碎挡路的石块而不用变成球。

■ 经（26）、（7）、（6）、（5）、（30）、（31)到达(32)，跳跃引诱X伸长时冻住它垫脚从最上方的门进入（33）。

■ 斜下开枪打碎最左边的地板跳下，先左走打碎前方的墙壁，然后右走打开单向电子门，走到最右边（不要开门）向左加速跑打碎左方的地板，下落后先右走取得第27个导弹柜，然后左走跳进墙壁里隐藏的通道进入（34），冻住X垫脚从上方进入（33），站在控制台上启动机关，小生物们走光后立刻右走出门。

■ 原路返回指令室，接受指令后经通道区电梯到第5区。

■ 经（1）、（22）、（3）、（11）、（14）到达数据室，再经（13）、（16）到达(8)，进入（18）后立刻变成球放置强力炸弹，炸坏地板落到（23）。

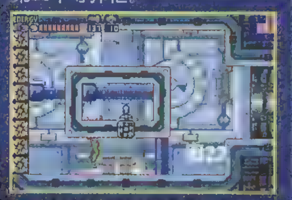
■ 进入（24）后要快速跳过墙壁避免SA-X发现，同时变成球跳起用小炸弹炸出墙壁中间的通道，千万不要图省事用强力炸弹，这会使SA-X发现萨姆丝。

■ （25）里的敌人可用一枚强力炸弹消灭，同时得到第1个强力炸弹柜。沿梯子爬上（10）后再放置强力炸弹破坏天花板，进入（26），用导弹冻住飞龟进入（27）得到第2个强力炸弹柜。

■ 经（11）－（13）到达记录室，（11）中可直接用强力炸弹炸出梯子，（5）中用强力炸弹

消灭挡路的X，进入(4)再用强力炸弹炸出通路进入(27)，这里的强力炸弹柜比较难取，关键在于趁飞龟处于中间的位置时发导弹冻住，再变成球借助它来前进，注意在过了第二个飞龟后还要跳起来才能吃到，否则会前功尽弃。除了苦练外别无他法。

■ 返回（4），用强力炸弹炸出通路（比用小炸弹炸要省事），经（3）——（22）——（1）到达(28)，用强力炸弹消灭房间里的敌人，在图22所示位置攀墙获得第28个导弹柜。



■ 经（1）返回指令室，再到通道区乘主电梯，电梯停止后立刻向右连续开枪打开通道，然后变成球进入（35），墙上的刺猬状小怪物必须用导弹消灭。

■ 经（36）变成球进入（37），用强力炸弹发现通道进入（38），再用强力炸弹得到第4个强力炸弹柜。

■ （37）中用超级导弹消灭地面的两个敌人，然后从左方开始加速跑，冲入（39）后立刻放置强力炸弹，得到第29个导弹柜。

■ 经（4）到达（3）的底层，放置一枚强力炸弹，炸开房间左下方的障碍，然后快跑返回飞船。

■ 接受指令后加速跑到达（40），在(41)开枪打坏植物径直右走会恰好落到右方的平台上。

■ （42）里的敌人很厉害，要用3发导弹消灭。这里得到第10个能量柜。（43）中用强力炸弹炸出通道，并在这里获得第30个导弹柜。之后进入（44）开始BOSS战。

★ BOSS战：

不要怕费血，不用刻意躲避，直接在最底层展开搏斗，用导弹攻击它露出的眼睛，只需4次即可战胜。之后获得宽光束能力。

■ 原路返回（9），其中（26）有一处可直接落下节约时间。在（9）爬梯子时要斜射导弹及时冻住墙上的敌人。

■ 经(10)、（11）到达（12），用三发导弹消灭挡路的X，经（6）、（1）返回指令室。

■ 乘电梯到通道区，再乘主电梯到达（27），到达后立刻向右加速跑，快到门口时蓄力，反身按A向左飞行，撞开墙壁进入（29）获得第26个导弹柜。然后再开始加速跑，跑动中开枪开门，可直接撞碎挡路的石块而不用变成球。

■ 经（26）——（7）、（6）、（5）、（30）——（31）到达(32)，跳跃引诱X伸长时冻住它垫脚从最上方的门进入（33）。

■ 斜下开枪打碎最左边的地板跳下，先左走打碎前方的墙壁，然后右走打开单向电子门，走到最右边（不要开门）向左加速跑打碎左方的地板。下落后先右走取得第27个导弹柜，然后左走跳进墙壁里隐藏的通道进入（34），冻住X垫脚从上方进入（33），站在控制台上启动机关。小生物们走光后立刻右走出门。

■ 原路返回指令室，接受指令后经通道区电梯到第5区。

■ 经（1）——（22）、（3）、（4）、（14）到达数据室。再经（15）、（16）到达（8），进入（8）后立刻变成球放置强力炸弹，炸坏地板落到（23）。

■ 进入（24）后要快速跳过墙壁避免SA-X发现，同时变成球跳起用小炸弹炸出墙壁中间的通道，千万不要图省事用强力炸弹，这会使SA-X发现萨姆丝。

■ （25）里的敌人可用一枚强力炸弹消灭，同时得到第1个强力炸弹柜。沿梯子爬上（10）后再放置强力炸弹破坏天花板，进入（26），用导弹冻住飞龟进入（27）得到第2个强力炸弹柜。

■ 经（11）－（13）到达记录室，（11）中可直接用强力炸弹炸出梯子，（5）中用强力炸弹消灭挡路的X，进入（4）再用强力炸弹炸出通路进入（27），这里的强力炸弹柜比较难取，关键在于趁飞龟处于中间的位置时发导弹冻住，再变成球借助它来前进，注意在过了第二个飞龟后还要跳起来才能吃到，否则会前功尽弃。除了苦练外别无他法。

■ 返回（4），用强力炸弹炸出



通路（比用小炸弹炸要省事）。经（3）（22）（1）到达(28)，用强力炸弹消灭房间里的敌人，在所示位置攀墙获得第28个导弹柜。


图23

■ 经（1）返回指令室，再到通道区乘主电梯，电梯停止后立刻向右连续开枪打开通道，然后变成球进入（35），墙上的刺猬状小怪物必须用导弹消灭。

■ 经（36）变成球进入（37），用强力炸弹发现通道进入(38)，再用强力炸弹得到第4个强力炸弹柜。

■ （37）中用超级导弹消灭地面的两个敌人，然后从左方开始加速跑，冲入（39）后立刻放置强力炸弹，得到第29个导弹柜。

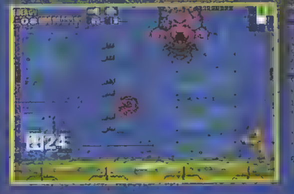
■ 经（4）到达（3）的底层，放置一枚强力炸弹，炸开房间左下方的障碍，然后快跑返回飞船。

■ 接受指令后加速跑到达（40），在(41)开枪打坏植物径直右走会恰好落到右方的平台上。

■ （42）里的敌人很厉害，要用3发导弹消灭，这里得到第10个能量柜。（43）中用强力炸弹炸出通道，并在这里获得第30个导弹柜，之后进入（44）开始BOSS战。

★BOSS战

好大的一只蜘蛛啊！！落到房间（44）的底部后要立刻变成球，躲在房间的右下角，大概如所示的位置，可以避过


图24

BOSS发出的火焰。这个BOSS比较难对付，如果不掌握规律会非常难打，关键是四个字"以静制动"，只要站在右下方不要乱动就基本不会被它捉到，必要的时候可以变成球来降低自己的高度躲避。BOSS在乱窜了一段时间后会在空中停下来，这时要立刻站到它的正下方略为偏左或者偏右一些，待它伸出舌头时连发导弹猛攻。它吐出火焰时由于萨姆丝不是在正下方，所以不会被烧到（烧到也没有关系），立刻再变成球待在原地不要乱动(BOSS的正下方是最安全的)。等它再度伸出舌头时再展开攻击。反复几次后它就会变身了，只剩下一个大脑袋，无规则地乱跳，其弱点还是舌头。萨姆丝可以站在右下角斜上发射导弹，也可以站在中间垂直向上发射导弹（个人推荐这种），关键是要准确命中，由于BOSS的速度比较快可能会有一定难度。最后的细胞状态需要用六发导弹消灭。

打败BOSS后获得可在空间中无限飞行的"空间跳跃"能力，非常重要的技巧，一定要熟练掌握！！

■ 利用新获得的"空间跳跃"能力飞到（44）的左上方，进入（45），开启辅助电源，经过指令室到达（46）。

■ 进入（41），不要落地直接飞到对面，在空中开枪打碎所示位置的植物，扒墙经过隐藏的


图25

通道进入（47），用强力炸弹消灭挡路的植物。（接下来有与SA-X的恶战，如果对自己的实力没有信心可以先去(46)下方的记录室记录一下。

■ 来到第二区的房间（26），下落后会遇到SA-X，立即发射导弹将之冻住，赶快进门到（27），然后马上变成球放置强力炸弹炸开通路，SA-X会很快追赶过来，再用导弹冻住它，冲入（28）（29），边跑边斜上开枪打开电子门，动作一定要快，进入（30）就安全了，躲到墙壁后面等待SA-X离开。

■ 返回（29），在所示位置先放置一枚强力炸弹，然后再斜下发射导弹打开通路。


图26

■ 进入（31）后飞到房间中间的平台，放置强力炸弹打开通路的同时消灭敌人。

■ 经（17）到达（32），飞到房间上方后放置强力炸弹炸开中间的缺口，进入后连打B键消灭敌人并获得第5个强力炸弹柜。

■ 进入（32）右上方的记录室，经历了刚才与SA-X惊心动魄的搏斗，现在可以记录一下了。

■ 经31进入(33)，在门口发射导弹消灭飞来的敌人，然后向上开枪打碎天花板进入(34)。(34)中不要与敌人做过多纠缠，打碎植物快速来到右上方，消灭守门的怪物。

★BOSS战

进门来到(35)会立刻下落，下落过程中变成球，落地后立刻放置强力炸弹，强力炸弹的爆风可以有效地消灭周围散布的孢子。第一个强力炸弹爆炸后跳上右方的平台，用导弹狂轰变异植物本体，同时不停地放置强力炸弹来清除孢子的干扰，注意不要掉到平台下面去，否则会极为被动。BOSS变身后就没有孢子的干扰了，会上下两段发射离子光束，上段时可蹲下用导弹攻击，下段时可以跳跃或者站立用导弹攻击。最后的细胞形

态需要用五发导弹消灭。

打倒BOSS后获得离子光束能力，能够穿透敌人。

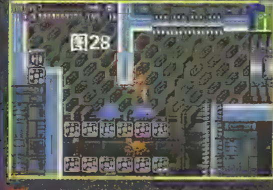
■ 进入（36），不要理会敌人，直接进入（33），连打B键用离子光束消灭敌人，进入（11），向上开枪消灭敌人，然后向上飞到最顶部，途中要注意躲避会飞的敌人。

■ 进入（11），在图[illegible]所示的位置扒墙进入（38），第11个能量柜在房间中间的石块里，可以开枪或者用强力炸弹发现。


图27

■ 原路返回经（31）进入(39)，连打B键消灭敌人进入（1），在（1）中用强力炸弹炸开障碍，跳到左上方进入（40），立即放置强力炸弹找到隐藏通道进入(41)，获得第31个导弹柜。

■ 经（1）右下方的窄道进入（24），再经（23）到达（15），在（15)中用强力炸弹炸开障碍，进入原先被虫蛹挡住的(42)，注意房间中的平台都是踏上去就会自动掉落的，用导弹冻住最上方的两只飞龟，要掌握好间距，先把一只冻在隔板的右方，站在上面再斜下发导弹冻住另一只飞龟，然后变成球跳过去获得第6个强力炸弹柜，如图28所示，获得强力炸弹柜后萨姆丝会自动落下，下落过程中变成球放置强力炸弹可获得第7个强力炸弹柜。


图28

■ 返回（15），到达房间(43)，直接飞到对面获得第32个导弹柜。然后跳入水中，放置强力炸弹找到柱子，进入（44），再用强力炸弹找到柱子并破坏障碍，得到第33个导弹柜。（这两个也可以在获得重力服后来取，可以节约在水中行动缓慢的时间。）

■ 原路经（15）（23）(24)返回(1)，进入（1）左方的(45)，用导弹冻住植物获得第34个导弹柜。

■ 返回指令室，经通道区到第5区。

■ 经（1）（22）到达（[illegible]），利用“空间跳跃”或者冻住敌人垫脚的方法来到最上部，先开枪把左边的门打开，然后向右走消灭两个敌人到最右边，向左开始加速跑，快到门口时蓄力，然后按A键向左飞入（29），获得第35个导弹柜，同时会冲入房间（30），获得第8个强力炸弹柜。（此时第五区的导弹柜已经收集完毕）

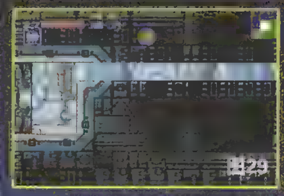
■ 返回（3）直接落到底层，经（4）到达（31），向上开枪打碎天花板进入（32），放置强力炸弹炸开天花板进入（33），用光束枪打开电子门，消灭敌人后来到中间，放置强力炸弹破坏障碍，先飞到右上方打开电子门，再飞到左上方打开电子门获得第9个强力炸弹柜。

■ 返回（32），经（34）到达第3区的（30），用强力炸弹找到第10个强力炸弹柜。

■ 返回第5区的（31），经(35)（36）（37）到达（38），在(37)中要斜下快速开枪消灭挡路的敌人，向下开枪打碎（38)的地板落到底层进入（39）。

■ 在（39）中要快速用导弹消灭敌人并吸收游离出来的X，经(40)进入（41），用导弹消灭天花板上的敌人，然后打碎天花板到上层，进入（42）后放置强力炸弹消灭敌人并获得第11个强力炸弹柜。

■ 在（42）的右上方，记录室的门口放置强力炸弹可发现隐藏通道，在图[illegible]所示的位置可找到第12个强力炸弹柜，而前方是充电


图29

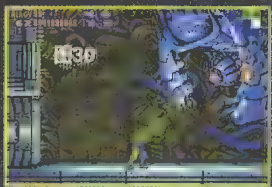
室，如果能量和导弹不足的话可以去补充一下（其实根本没有必要）。

■ 进入（44）可连打B键消灭敌人，也可以用强力炸弹消灭敌人，或者不予理睬直接飞到右上方消灭守门的怪物。

■ 进入(45)可以看到第12个能量柜，但千万不要贸然去挖，应该用强力炸弹发现隐藏的通道，之后进入（46）开始BOSS战。

★BOSS战

BOSS的名字是“恶梦”，能够操纵重力，所以一开始不能用导弹进行攻击，可以使用蓄力光束，掌握它发射激光的规律进行躲避（在手臂闪光的时候超跳），看准机会斜上发射攻击它腹部的“圆桶”（[illegible]）（如图30），反复数次后它解除重力控制变身，这时要站在最左边，斜上向它的脸部狂射导弹，当它逼近


图30

时爬到墙壁的梯子上，观看它的动向，如果他向右上方飞那么就立刻从梯子上下来向右走躲避它的冲击；如果它垂直向上飞就立刻用空间跳跃飞到右上方，之后再相机躲避它的“体术”（笑），重复几次后即可将之打回细胞原形，细胞原形需要用六发导弹消灭。

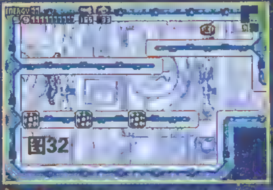
打败BOSS后获得重力服效果，可以在水中自由行动了。

■ 先走近（46）的门口，待门开后转身走到最右边，再向左开始

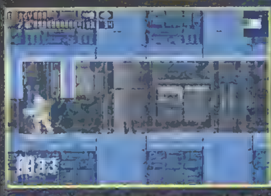
加速跑，冲入（47）的同时连续开枪打开门在加速的状态下经(41)到达（40）。

■ 经（39）到达（38），消灭完敌人后用导弹打开图31所示位置的隐藏通道，进入（48），在图32所示的位置扒墙得到第13个能量柜。（至此第五区的能量柜收集完毕）


图31


图32

■ 返回（39），把底层的敌人都消灭干净，然后走到左边门口开始加速跑，冲入房间（50）图33所示位置蓄力，向上冲破天花板进入（51），得到第13个强力炸弹柜。（至此第五区的所有道具收集完毕）

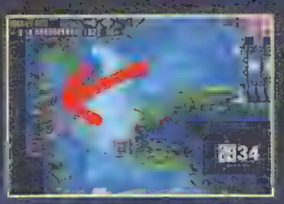

图33

■ 从（51）的左边落下，在(49)的门口向右再开始加速跑，冲入第四区的（18），在跑到（18）中的斜坡时跳起撞坏墙壁来到(19)。

■ 进入（20），注意那些海螺只能用导弹消灭，在最右边得到第36个导弹柜。

■ 返回（18），在图34所示位置从墙进入（21），得到第14个强力炸弹柜。

■ 落到（17）到底层，进入(21)


图34

在玻璃管处先用强力炸弹，再用导弹打开天花板，进入（22），开枪打坏右边的墙，进入（23）得到第15个强力炸弹柜。

■ 返回（22）打坏左边墙，落地后向左开始加速跑，冲入(24)，然后放置强力炸弹进入(25)，再在（25）中用强力炸弹炸坏地板，从右边的缺口进入（26），在图35所示位置有隐蔽的通道，需要用球才能通过。


图35

■ 进入（27），解开红色锁。

■ 进入（28），跳到墙壁右边的凹处，变成球跳起来可以进入（29），放置强力炸弹消灭敌人，注意不要吸收所有的X，X中的一部分会变成金黄色的敌人，把它们消灭后可进入（30），用强力炸弹可找到第14个能量柜(至此第4区的能量柜收集完毕）。

■ 经（28）（21）返回（19），进入（31），同样在玻璃管处放置强力炸弹，进入（32）得到第37个导弹柜。

■ 进入（33），这里的敌人需要用蓄力光束才能消灭。经(34)到达（35），用强力炸弹找到通道，绕路到达房间的左上方，注意向右走的通道里有个会“膨胀”的敌人，要用导弹趁其未膨胀的时候把它冻住，然后变成球滚过去。

■ 经（36）进入（37），消灭地面上的敌人，然后向左开始加速跑，经过（36）冲入（35），踏破地板，进入（38）。

■ 进入（38）后立刻开始向右加速跑，快到门口时蓄力，向上冲入（37），获得第16个强力炸弹柜，然后走到该小房间的左边变成球，往右滚，下落的时候按住左，进入隐藏通道，如图36所示，得到第38个导弹柜。


图36

■ 进入（39），立刻向右上方飞，可直接爬上右边墙壁上的梯子而不需要用敌人来垫脚，用导弹炸开天花板进入(40)，在（40）中用强力炸弹破坏障碍进入(41)。

■ 进入数据室下载扩散导弹数据，然后在(41)中用扩散导弹冻住会膨胀的敌人进入(36)，用导弹消灭挡路的X，第39个导弹柜在最左边的墙壁里（至此第4区的导弹柜收集完毕）。

■ 返回（41），经（1）（2）到达（3），放置强力炸弹在底层得到第17个强力炸弹柜（至此第4区的所有道具收集完毕）

■ 返回指令室，经通道区到达第6区。

■ 经(1)(2)(5)(6)到达(25)，用强力炸弹炸开墙壁进入（26）。

■ 经（27）进入（28），落到底层后经（29）（30）到达（31），一路上不要理会敌人。

■ 在房间（31）引发警报后向右开始加速跑，冲入（30）后立刻蓄力向上飞，原路返回(28)，开始BOSS战。

★ BOSS战：

这是上次安全机器人的强化版，注意水中有电，落到里面会损失HP，打法和第一次类似，仍然要挂在天花板上用导弹攻击它的核心部分，而它发射的追踪导弹可以很容易地用光束枪抵消，关键在于操作手法，必须准确地命中要害，较好的方法是挂在稍

左边的位置，等它过来时用导弹向下连发。最后的细胞形态需要四发导弹。

打败BOSS后获得波动光束能力，光束可以穿透障碍。

■ 打败BOSS后进入（32），用波动光束打开电子门得到第40个导弹柜。

■ 经（28）（29）（30）到达（31），用波动光束打开电子门进入主基地的机密区域（48）。

■ 一直加速跑到尽头，引发SA－X大战Metroid事件后紧急脱出进入（52）。（由于抛弃后这一部分在地图上显示不出来，所以没有房间编号，敬请原谅。）

■ 进入指令室，然后乘电梯进入第一区的（25）。

■ 在（26）如图37所示位置用扩散导弹炸开墙壁，得到第15个能量柜。然后经（27）进入(28)。


图37

■ 开枪打碎（28）的地板进入（29）。用蓄力波动光束消灭左边的敌人，再用导弹消灭X变异的敌人，最后用蓄力枪消灭金黄色的敌人。注意这种金黄色的敌人必须要从后面攻击。之后进入（30）得到第18个强力炸弹柜。

■ 返回（28），爬上梯子，用强力炸弹找到隐藏的梯子，进入（31）。用两枚强力炸弹消灭地板下的敌人，待X变成金黄色敌人后再将之全部消灭才能打开门。

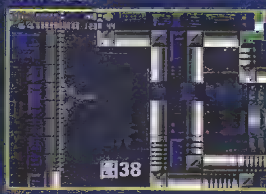
■ 经（32）（33）进入（34）开始BOSS战。

★ BOSS战 ★

这个BOSS是经过X模拟的Ridley，萨姆丝的宿敌。对付的方法很简单，就是用导弹狂射。但它的HP非常的高，是一场苦战。打败它后获得最后的也是最强的能力“旋转攻击”，在空中以无敌的姿态飞行，以后的路途中应当尽量使用“旋转攻击”的方式来前进。

■ 从现在就真正开始道具的完全收集之旅了，顺序非常重要，必须恰当地选择以避免走冤枉路，是两小时内通关的关键。

■ 经（33）(32)(31)返回(28)，在图38所示的位置连发三发导弹炸开墙壁。


图38

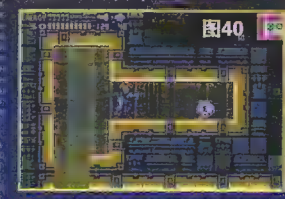
■ 经（35）到达（36），用旋转攻击破坏地板，路上的敌人均用旋转攻击消灭。（37）中的墙壁可以用旋转攻击破坏，用波动光束打开电子门进入(38)。

■ 用旋转攻击飞到（11），经(12)(14)(15)(16)到达(17)，经（39）到达记录室，在这里记录一下。

■ 走到记录室最左边，开始加速跑，（39）中的敌人要在跑动中开枪消灭。在（17）中会撞碎石块进入（40）。进入(40)后立即按下键蓄力，然后走下去同时向下开枪消灭敌人，再在蓄力状态下走到底层的右边向上冲，得到第19个强力炸弹柜，如图39所示。


图39

■ 返回记录室，再次开始加速跑，进入（17）后立即蓄力，然后用空间跳跃跳到左上方的门口，注意跳的时候要先按住方向，这样才不会变成飞行模式，跳上后趁蓄力还没有消失立即开枪开门再按A键飞起冲入（18）。进入（18）后由于有个斜坡，所以又变成了加速跑状态，在快跑到尽头时再次蓄力，在房间的最左边向上冲进（41），如图40所示获得第16个能量柜（至此第一区的能量柜收集完毕）。


图40

■ 经（19）（22)(23)(15)进入记录室，开枪打碎右方的墙壁，变成球进入（42），得到第41个导弹柜。

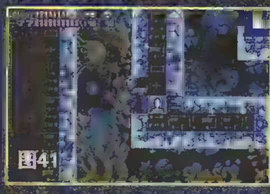
■ 经（15）（5)(4)(3)(2)到达（1），进入右上方的（43），用旋转攻击破坏天花板进入(44)，得到第20个强力炸弹柜，然后抓住右边隐藏的墙壁，经（45)(46)进入第2区。

■ 经（45）进入（1），可以用旋转攻击直接破坏墙壁。

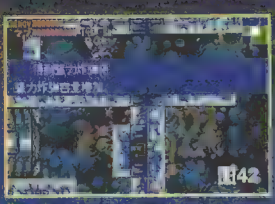
■ 经（39）（31)到达（17），用强力炸弹破坏地板进入记录室，再经（18）（19）（20）到达(21)。

■ 用旋转攻击破坏（21）右上方的墙壁，经（46）到达(47)。

■ 这里十分考验使用蓄力的技巧，房间左下方是第42个导弹柜，需要从房间的右边加速跑，到左边蓄力后跳起，再面朝墙壁按A键冲，如图41（至此第2区的导弹收集完毕）。而左上方的第21个强力炸弹柜则要用到反复加速跑－冲刺的技巧，关键是利用斜坡，可以参考一下游戏片头的一段自动演示，如图41所示。


图41

■ 经（46）（21)(20)(19)(18)到达（17），进入（31），利用旋转攻击的能力经（39）到达(11)


图42

■经（2）(3)到达（4）。

■用旋转攻击破坏（4）左上方的墙壁，经（48）进入（49）。

■（49）中的大部分石块都是可自动毁坏的，必须熟练地使用空间跳跃的能力脚不沾地的取到第17个能量柜和第22个强力炸弹柜（如图43和图44，至此第2区所有道具收集完毕）。


图43


图44

■经（4）返回（3），用旋转攻击破坏（3）底层右边的墙壁进入（50），进入第4区（42）。

■经（42）(43)进入（39），在（39）的左上方小房间变成球跳进隐藏通道进入（44），再进入第6区。

■经（1）进入（2），（2）中的墙壁可以用旋转攻击破坏，经（5）(6)进入（25）。

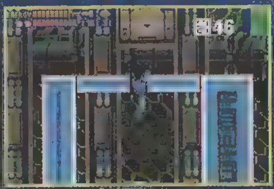
■用旋转攻击消灭敌人并破坏（25）中地板上的障碍，然后从最左边开始加速跑，跑动中开枪开门冲入（6），蓄力后向右冲刺进入（32）（33）。

■这里要用小炸弹炸出连接通路来，不能使用强力炸弹，具体的位置是：第1个平台在距右边三个球的位置放炸弹；第2个平台在中间的位置放炸弹；第3个平台在两端各放两个炸弹；第4个平台在距左边三个球的位置放炸弹。全部炸好后从最右边开始加速跑，然后蓄力向左冲刺，得到第18个能量柜，之后再开始加速跑，蓄力后开枪打开门冲回(6)。

■再进入（25），清场后先把左方的门打开，然后从左向右开始加速跑，跑到右边门口时蓄力，转身向左冲刺，即可经（34）到达（35）。

■先落到（35）的底层，从右向左加速跑后蓄力，在从右数第5个特殊地板处向上冲刺，如图45所示，得到第23个强力炸弹柜。然后返回底层，从右边开始加速跑，蓄力后跳上二层，利用斜坡再次加速跑，在马上要踏到那段很长的平台时使用空间跳跃能力飞到右方，利用剩余的蓄力时间打碎石块，如图46，得到第24个强力炸弹柜，之后打碎地板返回(27)。


图45


图46

■进入（28），用旋转攻击打碎墙壁进入（36）(37)，先用小炸弹炸开右边的墙壁，然后当敌人走到道具附近的时候用扩散导弹冻住来垫脚，得到第25个强力炸弹柜（至此第6区所有道具收集完毕）。

■用旋转攻击打碎（37）的地板，经（32）(28)(29)(30)(31)进入主基地（48）。

■从（48）开始加速跑，到(50)后蓄力，然后站在中间（会被挡住的位置）向上冲刺，得到第26个强力炸弹柜（至此主基地强力炸弹柜收集完毕）。

■进入指令室，然后乘电梯进入第一区。

■和上一次的路线差不多，经（25）(26)……到达（11），然后左走经（10）(9)(8)(7)进入（47），分别获得第43、44、45个导弹柜，其中两个在岩浆水面上，另一个在房间的右下方（至此第一区的所有道具收集完毕）。

■进入（48），在图47所示的位置隐藏通道，由此进入第三区。


图47

■进入（17），消灭敌人后打开门，然后加速跑，蓄力后冲入（20），用强力炸弹进入（21），得到第27个强力炸弹柜。

■经（21）(1)到达（32），用旋转攻击的方式到达（33），得到第46个导弹柜，然后用旋转攻击破坏墙壁进入（34），一边开枪破坏障碍边加速跑到最左边，再蓄力向上冲刺，得到第19个能量柜。

■从（34）底层加速跑，进入（33）后蓄力，可直接冲过(32)。

■经（1）到达（6），加速跑通过（7）到达（8），用强力炸弹炸坏左边墙壁进入（35），得到第28个强力炸弹柜。

■经（8）(9)(22)到达（23），在（23）放置强力炸弹从左下角进入（36），从右上经右下，左下绕到左上得到第29个强力炸弹柜。

■经（22）(9)到达（37），用强力炸弹可找到第47个导弹柜。

■经（38）到达(39)，用波动光束打开电子门，再用空间跳跃飞到右上方，得到第20个能量柜（至此所有能量柜收集完毕），然后

往左走，得到第48个导弹柜（至此所有导弹柜收集完毕）。

■ 进入（39）底层的岩浆里，用旋转攻击破坏墙壁进入（40），然后返回（39），从左边开始加速跑，冲入（41），进入(41)后蓄力，在最右边向上冲刺，得到第30个强力炸弹柜，再跳到（41）的中间，用旋转攻击破坏墙壁得到第31个强力炸弹柜。

■ 经（42）（17）(18)返回第一区。

■ 经（48）（1)到达指令室，再经电梯返回主基地。

■ 经（27）（26）（7）……到达（5），用强力炸弹消灭（53）门口的怪物，进入（53）得到最后一个强力炸弹柜（至此所有道具收集完毕）。

■ 经（9）（10）（11）（12）(13)到达（14），开始BOSS战。

★ BOSS战：

对手是见了好几次面的SA-X，个子很小，动作也很灵活，完全就是萨姆丝的海贼版，对付它只能用蓄力枪攻击，当它出现后立即走到房间的底层，在这里与它作战，用蓄力枪打一下以后立刻从它头上跳过去，落地后再蓄力攻击，如此反复。不要利用房间里的两个平台来周旋，它的速度要比你快得多。SA-X受到一定伤害后会巨大化变身，还是用蓄力枪攻击头部，比刚才的还要好打。

■ 进入（54），启动自爆装置后立刻出门，返回飞船，开始最终BOSS战。

★ 最终BOSS战：

一开始要立即冲到Omega Metroid前让自己受伤，待SA-X出现后将之吸收，获得冷冻光束能力，最后的战斗开始，用冷冻光束连续攻击Omega Metroid的胸部，注意它的爪子，被打中会有很长的硬直时间。

■ OK，完美攻略完成，下面就静静地观看结局，欣赏美丽的萨姆丝MM吧^_^

—— 如何快速得到所有通关画面 ——

《银河战士·融合》的结局画面与道具的收集率和游戏的完成时间有关，时间的条件是两小时内、两小时至三小时和三小时以上，而道具收集率则分为100%和非100%。首先任意通关一次，然后按照本完美攻略争取在两小时内完成99%的道具收集，到达主基地后先不要着急去取（53）内的最后一个强力炸弹柜，先去记录室记录一下，然后RESET游戏，复制这个进度。这样就可以以两小时100%、两小时非100%，两小时以上100%、两小时以上非100%等条件完成游戏获得所有结局了。

—— 关于日版的《银河战士·融合》 ——

日版的《银河战士·融合》比美版的要晚出了半年多，所以为了弥补日本玩家的苦苦等待，日版加入了一些新的要素，增加了难度选择，"儿童"、"成人"模式选择和图片欣赏模式，下面就简单地介绍一下。

难度选择主要体现在BOSS上，EASY难度下BOSS的动作极为单调，非常的好打，绝对地面向《银河战士·融合》的初学者。但通关后不会出现特殊的结局画面，即使以道具收集率100%在两小时内通关也是如此。NORMAL难度就和美版的一样了，难度适中，通关时会依据通关时间和道具收集率出现隐藏画面。HARD难度下BOSS要难打多了，行动更加多变；但最可恶的是获得的能量柜、导弹柜等能力提升道具的作用全部减半，每个能量柜增加50点容量，导弹柜增加2点容量、强力炸弹柜增加1点容量，这使得能量、导弹的数量极为有限，在打BOSS时无形增加了很多难度。

儿童模式和成人模式的区别不是很大，其实这主要是为日本人考虑的。儿童模式里的情节对话不出现一个汉字，全部用日文假名来书写，甚至连英文也加上了假名标音，对于认识汉字不多的日本儿童这当然是大大的好事了，但对于我国的小朋友……无用！成人模式的对话中就使用了很多的汉字，我们一般也能看个七七八八（不过当然没有汉化版看的爽啦……）。另外，这两个模式在通关后的结局画面有所不同：成人模式通关后同《银河战士·融合》的美版，出现的美丽成熟的萨姆丝全身玉照（达成条件不同画面也不一样），而儿童模式通关后则会出现萨姆丝小时候的图片，相当的可爱呢。另外还有一些特殊的结局画面，需要特殊的条件，比如有一种就是以HP99不取任何能量柜的状态通关。

此外日版里最有价值的就是图片欣赏模式了（GALLERY），只要以任意模式通关一次后在标题画面就会出现GALLERY的选项，可以直接看到通关后的结局画面，比起美版这可真是方便了很多啊。

—— 尾声 ——

《银河战士·融合》是近年来难得一见的绝好游戏。与某些游戏中的女主角不同，主角萨姆丝绝对不是靠脸蛋和胸脯来博得玩家的青睐，完全是依赖自己的实力，现在她已经取代了马里奥、林克成为了我心目中的最新偶像，SAMUS命！METROID命！！从美国E3大展上传来消息，又有一部新的银河战士作品《银河战士·零点任务》要出现在GBA上（据说是复刻FC上的始祖1代），期待着能够再度看到萨姆丝战斗在GBA上的矫健身影！！


阿俊对圣剑传说可以说有一种天生的偏爱，包括两年前圣剑旁系的魔法假期也非常喜欢。本作是SE合并以来在GBA上的首部作品，其意义自然不言而喻。双主角的设定令游戏耐玩度大幅上升，至少要通两遍才能完整的了解剧情。不知又有多少饭斯要入手豪华套装了。
新约 圣剑传说
GBA
厂商：SQUARE ENIX
发售日：2003.8.29
类型：ARPG
价格：4800日元
其他：2人游戏

~序~

很久以前，女神化身为玛娜之树守护着这个世界。幸福的传说不知过了多久，人们渐渐淡忘了玛娜女神。一个男人踏入了女神所在的圣域，利用玛娜之力筑造了他理想中的文明，这也意味着暗黑时代的到来。果然没过多久，世界落入男人手中，他的名字叫汪德尔。终于有人开始在绝望中寻找希望，三个勇士挺身与之对抗，残酷的激战过后汪德尔倒在了圣剑之下，玛娜之力也终于脱离了他的躯体。但，人们还会再次淡忘……

男主角篇

古兰斯公国

梦，这是梦吗。在世界虚无一片的时候女神降临了，她左手握着照亮黑暗的希望之光，右手拿着斩妖除魔的圣剑。接着女神召唤出精灵创造生命，然后为了世界和平而投出圣剑，但



后来圣剑慢慢的生锈了，女神毅然决定把自身化为世界树继续给予世界能量。女神所在的地方被人们称之为圣域，那里至今仍被不思议的力量守护着。

西罗醒来才发现自己是在做梦，古兰斯公的歌声实在是太优美了（催眠曲）。一直想知道关于杰玛三骑士勇斗汪德尔的故事，但古兰斯公却始终不愿提起。没关系，你不说我可以去问别的吟游诗人。糟了，再不回家就要被大臣老爸PK了。刚走到家门口看到一个黑剑士，他声称要以邪教罪处决执务大臣艾尔曼。西罗赶紧跑进屋告诉正在会客的父亲，但已经晚了，那个黑剑士，确切的说是公国王子已经冲来进来。伯加特一眼认出他就是烧毁玛娜之村的夏多维纳特。双方相见均分外眼红，恶语相向。在公国的地盘岂容异己者，王子拔剑就砍，见此情形父子二人只能在伯加特的掩护下逃走。但还没来得及走远王子就已率兵追来，他要父亲交出玛娜村的漏网之鱼。父亲独自将王子引开，母亲让西罗带着玛娜女孩希罗樱即刻逃离公国。但在逃走途中，西罗不幸跌到……

又是那个恶梦，被惊醒的西罗躺在阴暗潮湿的地牢里，一旁的奴隶战友乌依里似乎也做了个恶梦。二人决定利用进入斗技场的机会逃走，哪怕只有一线生机。右边的女神像是记录点，和地牢里的人交谈后和奴隶对话即可。夏多维纳特此时正在主持斗技大会。玛娜一族独占玛娜之力和汪德尔皇帝有何区别，毁灭玛娜，依靠自己建立强大的公国。此人大力宣传着他的玛娜邪恶论。终于轮到西罗他们出场了，轻松击败老虎后大呼夏多维纳特万岁，古兰斯公国万岁。趁着观众情绪激昂的时候从上面的通道逃出，二人商量着去信仰女神的托兹普尔村。但这一切都在夏多维纳特的眼皮底下，自知败露的乌依里倒是识相，调侃说是出来呼吸新鲜空气，满足后马上回地牢（笑）。杀死父母的仇人就在眼前，西罗是不会放过这个报仇机会的，但最终不敌被击落桥下。

托兹普尔村

西罗被旅行商人尼奇塔从水中救（钓）了起来，旁边的金色女神像有恢复效果。南下时突然听到女孩的呼救声，干掉敌人后得知女孩名叫希罗樱，这不就是梦中的玛娜女孩的名字吗？正好也要去托兹普尔村，可以顺路送她回村。用剑砍掉地上的草帮她找到书本，下面的气槽满时可蓄力发必杀，升级后要手动分配点数，另外武器和精灵也可以升级。东北方就是托兹普尔村，进村前别忘了入口右边高处的宝箱。村左途中可拿宝箱，山上有个大炮屋，以后会用到。大炮左下草中有隐藏的木之辉石，发光的就是了。进村后希罗樱谢别，西罗走进村口的屋子打听消息，出来时被村民当成公国士兵打了一顿（汗）。事后通过交谈村民才得知了西罗的身世，老人说要打倒夏多维纳特就必须拿到传说中的圣剑，并指点西罗去乌依恩特尔找大贤者西巴，临走时还教会了西罗瞬间返回存储点的魔法。从左上角出村时商人尼奇塔跑来卖给西罗波波依的落书帐，地图和图鉴等等都可在里面找到。道具屋有个叫拉依奇的小孩委托西罗把黑烧交给他父亲玛尔格，这个任务一定要白天来接。宿屋二楼有个宝箱，如果夜晚来还有个人委托找血入小袋，以后冒险途中拿到就回来给他。

泷之小屋



白天和村中的老婆婆交谈，得知要去乌依恩特尔就必须找到吸血鬼馆主解除洞窟封印。左上屋从村民处得知村北住着一位剑士，西罗决定去拜访一下。出村北行来到泷之小屋，里面空无一人，桌上有一封伯加特留下的信。此时希罗樱冲进来二话不说把西罗当成公国士兵打了一顿（再汗），事后希罗樱加入队伍。之后获得跳跃能力，L键。

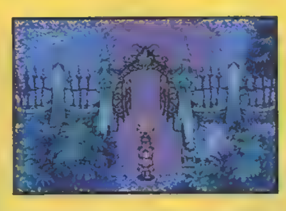
巴兹托姆洞窟



回村途中跳上北部高台进入巴兹托姆洞窟，途中会遇到打不死的史莱姆。杀光敌弓箭手入手弓箭，装备上就可以杀史莱姆了。弓箭并非一定要远程攻击，近处照样可以用拉弓的动作打到敌人。出村后会遇到商人，铁足的话买点东西吧。左边有个宝箱需要入手了锁链再来拿，走右边的路看到路牌后北行即可进入吸血鬼之馆。

毕恩克兹多之馆

这里只有夜晚才会开门。二人来到馆前，希罗樱去查看树林后的东西。此时谜之男走过来说吸血鬼只要女性的鲜血，



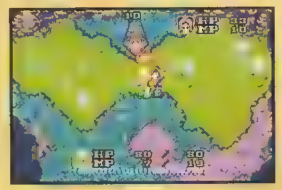
男人快滚。希罗樱回来时说刚刚在树林里看到了亡灵。进馆后管家说主人已经睡下，让二人离开。此时一个名叫依扎贝拉的贵妇人吩咐管家安排二人住下，等明天再会见伯爵。在这个类似于恶魔城的鬼地方任谁也无法安然入睡吧，等管家走了二人溜出来到右边房间找依扎贝拉夫人。她和馆主的关系很密切的样子，指点二人去馆东沼之洞窟去找水精灵。大门被锁上了，今晚看样子怎么地也得住下了，二人返回房间紧张的倒在床上。梦，又是那个恶梦。被惊醒后西罗发现希罗樱不见了，难道她独自一人去找馆主了。进入大厅左下的馆内迷宫，先来到左下的地下1阶。右边房间里杀掉壁炉上的敌人入手火精灵萨拉曼特，同

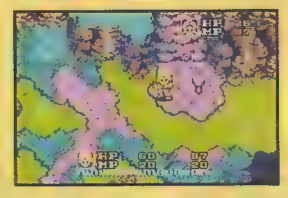


时按住L及A键可恢复MP。此时菜单出现精灵一项，装备上就可使用火魔法了，R键轻点为辅助魔法，R键蓄力为攻击魔法。返回迷宫入口北上，途中要用火魔法干掉僵尸。之后进第二个房间来到地下1阶，这里全是棺材，显然是个藏尸间。此时又遇到了谜之男，他自称是来寻找他恋人的。谜之男走后管家变身袭来，注意他的跟踪魔法，加速围着他跑即可。之后来到馆主里依伯爵的房间，希罗樱果然在这里。而那个贵妇人悬浮在半空中，伯爵还口口声声说他的棺木才是最安全的地方。看来一战难免，没想到蝙蝠伯爵还不如他的管家，三下五除二做掉他。此时一个亡灵飘了进来，古兰斯公？他告知眼前的女孩就是当时母亲要西罗带走的玛娜女孩。逃出公馆的路上又是西罗梦中的情景，没错，她就是西罗要保护的女孩。

沼之洞窟

南下来到沼之洞窟区域，商人会卖给西罗仙人掌种子。调查那个小圆洞可建成仙人掌小屋，里面有仙人掌君，它会为西





罗记下冒险途中的各种事件。左边是煅冶屋，右边是果树园，只要把种子交给果树，等结果时就可以自己爬上架去收割了，要注意的是时段不同结出的果子也不同哦。接着南下，之后走右上的路去沼之洞窟，用弓加火魔法击碎路障前进。沼泽区域走上面的浮坪，遇到分支的时候多转转，有一些种子可拿。走左边路线，途中向右走上浮坪，之后刚要走进一个洞口时西罗被沼气毒昏。醒来后干掉那几个锁链兵入手锁链，

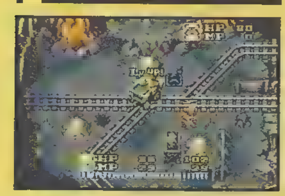


之后利用锁链拉过沼泽一路北上来到深处。拿到依扎贝拉所说的月之镜后一条双头龙从沼泽深处探出身来，此战敌人HP不高，但因为距离原因比较麻烦。原本应该使用弓箭等远程武器,实际上只要站在右下角离池子最近的地方,等龙头下来用刀狂砍之可轻松搞定。必须留神巨龙的喷毒魔法,而且一定要



先打紫色龙头。战后入手水精灵乌恩特伊内,但它被沼泽污染了,必须找到干净的泉水帮它恢复。出洞原路返回,途中有一条分支是往右上去的,来到有金女神像的池塘边为水精灵净化。

乌依恩特尔町



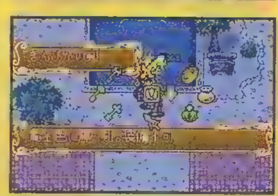
过桥南下进入乌依恩特尔通路，用水魔法打掉路障。之后穿过乌依恩特尔海岸，海岸白天和夜晚是有变化的。快到城区的地方左行有个大炮屋，进町后先去右下的道具屋补充一下，左上角的人说他丢失了心爱的黑假面，老板会委托西罗去分发15份宣传单，注意有些地方白天和夜晚的人是不同的。左上民家里有宝箱，并从老婆婆口中得知黑烧男玛尔格在强化屋。北上来到广场水池边，一个名叫莱斯塔的吟游诗人在演唱。一曲过后银发男对他十分欣赏，而西罗似乎感觉银发男和一个人很像。来到右上的宿屋，左边的小女孩哭着说她不知把小刀借给谁了，希望西罗帮她找回来。在宿屋房间里发现矮人，然后去强化屋找壁炉前的矮人，再来宿屋找矮人可得银小刀，交还给小女孩可得礼物。宿屋中间有个放浪剑士委托西罗帮他找一把黄金之剑,去町外围多杀杀敌，运气好的话可以获得。柜台右边的士兵要西罗去町里调查大家对女神的看法。在宿屋房内再次遇到银发男，交谈得知他叫迪比亚斯。此人似乎对古兰斯公国非常了解，在他房间里还有一些鸟笼。广场左上是强化屋,之前有在仙人掌屋的果树园收获野菜的话就可以强化武器了。另外从左边的矮人处得知黑烧男已经被迫离开了这里，后来收到过他从梅诺斯村寄来的信。

北上进入大圣堂面见贤者西巴，而伯加特就是当年击败汪德尔的杰玛三骑士之一。当西罗询问关于圣剑的消息却没



有得到应有的重视，一气之下冲出大圣堂。此时公国飞空艇的影子从地上闪过，古兰斯公国军随之攻进城来。夏多维纳特带领心腹干将朱利亚斯闯入大圣堂，西罗被朱利亚斯的强





大魔法击飞，落地时摔碎了月之镜。如果不带走希罗樱的话飞空艇就要开火摧毁乌依恩特尔，为了避免伤及无辜，只能眼睁睁看着希罗樱被带走。西罗受伤昏死过去，身为男人要好好保护她，母亲的嘱托再次在耳边回响。醒来后和伯加特对话再去外面和莱斯塔二人交谈，然后返回房间把三只鸟放走。来到大圣堂商议营救计划，贤者怀疑这次似乎和20年前被消灭的汪德尔有关，因为在月之镜破碎的一刹那西巴看到了什么。现在唯一的办法就是去



西之湖的加依亚洞窟，希望能赶上飞空艇。临走时西巴将光之精灵乌依斯普交给毕罗。

先别急着走，这里还有个小插曲。去大圣堂会看到一个年轻人趁出门的时候偷了老婆婆的东西，和老婆婆对话接受委托。先到外面转转把时段变成夜晚，然后进町以水池左边的屋子为参照，正下方箱子与屋子中间找到小偷。接下来去

道具屋的右下角找他，再去宿屋睡一觉后去强化屋外左边抓到他拿回东西。交还给大圣堂里的老婆婆可得大锤，此物在不思议道具栏里，可把人变小钻进小洞中。有了锤子以后再回到被商人钓起来的地方，女神像右边有土之辉石，变身从下面钻过去即可。大圣堂左边的小孩每给他10个价值40G的巧克力（80HP回复）就会换得一枚金币。只要你财力雄厚，慢慢换（笑）。

禁断的废坑

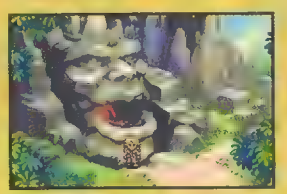
从町西出城穿过玛依格尼多之森。一路西行来到多瓦夫洞窟，途中要使用锁链。找到矮人首领加西拉询问进入加依亚洞窟的方法，得知要去禁断的废坑找玛斯里尔矿。返回森



林途中来到使用链球的地方走上面的分支，然后走右边的路来到禁断的废坑。正巧遇到来此寻找矿石打造究极之剑的矮人乌兹西，二人结伴进入坑道中。就地跳上洞口的矿车，行途中要用剑砍2次机关让矿车按正确的路线前进。开到尽头后跳下车南下然后进右边的洞口，这里的洞口都很难看出，此后要仔细了。之后击败几个镰刀怪后入手镰刀。之后又找到一矿车，先去上面打机关然后上车，见机关就打。下车后往右即可出来，千万别以为是死路。终于到达了深处的玛斯里尔矿脉，波士是条蜈蚣。它出来的时候带有吸力，尾巴会放火，HP极低，看准用必杀砍就是。它潜入的时候注意地上的网状小洞，可从红色的行径路线判断它探头的地点。回到洞窟后首领责成乌兹西为随行煅冶师，之后再去仙人掌屋他就会在左边的煅金屋上任了，冒险途中拿到矿石木头之类的材料可用于煅造装备。

加依亚洞窟

还是去禁断废坑的路上，走左边的路来到加依亚之颜。巨石像张开了大嘴，可以进入加依亚洞窟了。洞中的路障一律使用火魔法解决，往后面有大



量宝箱。洞里敌人不算太强，尽量多探索探索吧，最后去洞西部深处收到土精灵诺姆就行了。接着向左出洞，途中用土魔法搞定路障，出洞前记得去拿右边的宝箱。出洞来到湖周边和等候多时的贤者西巴汇合，左边版面的左上角有水之辉石。向



左边的湖边休整的飞空艇进发，在飞空艇前干掉狼人拿到拳套，切记一定要让西罗亲自打。

飞空艇

飞空艇里每个房间都有宝箱。注意看大厅左下角有个向下的房间，进入后来到下方打破玻璃窗来到飞空艇外侧向右走。此时西巴感觉到一间房里



传来魔力，透过窗户看到朱利亚斯在逼希罗樱交出圣域的钥匙。就在危急时刻西巴及时出手给了朱利亚斯一击，但自己也被朱利亚斯的魔法击倒。希罗樱此时把圣域钥匙丢给西罗，随后西罗也被击落。

梅诺斯村

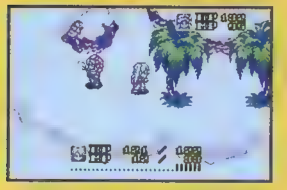
西罗落地后被谜之女救起，好像似曾相识的样子，对了，她就是当时古兰斯公国地牢里的女孩亚曼达。原来在她心目中西罗一直都是最强奴隶战士



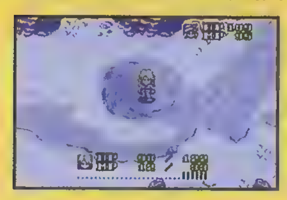
（汗），当时乌依里帮助她逃出来的，自己却生死未卜。闭上眼睛西罗被连绵不断的恶梦纠缠着，此时亚曼达居然和迪比亚斯做了一笔交易。醒来时希罗樱和伯加特走了进来，原来是伯加特救了她。但此时西罗发现钥匙不见了，立即动身去找亚曼达。和宿屋柜台右边的年轻人反复对话得知他偷了一个黑假面，此后去乌依恩特尔町找道具屋左上角的人，他会一直开价收购，从500到1000。千万不要卖，因为最后他会提出用3枚金币交换，此时一定要笑纳，如果再讨价还价就没机会换了。二楼有个人在议论在白色恐怖下玛娜女神，选1、2最后和剩下的人对话可得金币。他

会被古兰斯士兵抓走，此人还正气凛然地说正好去古兰斯给夏多维纳特上上整治课。在右边民居里打听到黑烧男格尔玛已经离开了村子去了兹亚多町，右边的老婆婆委托把一件东西交给一个叫普里西拉的人。那个宝箱现在是拿不到的，别费脑筋了，以后坐大炮来拿吧。道具屋有个小孩可用陨石和他交换化石树。转了一圈打听到亚曼达去了兹亚多町，回到房间让希罗樱和伯加特先走一步。从北边出村一路北上绕到高台上，宝箱附近有暗之辉石。

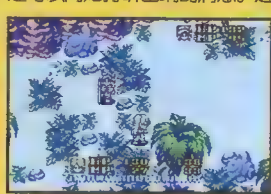
兹亚多町



南下出村来到萨波腾沙漠，往南是大炮屋，向西一路前进来到兹亚多町。在强化屋人打听到黑烧男在迪比亚斯之馆打工。在右上道具屋的老板娘委托去各地找人还钱（打手？），先去町东南找个叫卡内尔的人



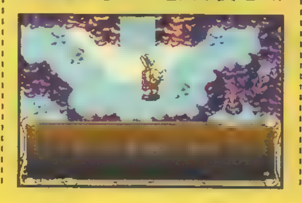
要200。出门后右下就能找到那个老头，把请求书给他看拿到200G。回头交给西亚恩加，再去左边的民居里找叫索恩格的老婆婆拿120G。接下来去强化屋找拉多旦要300G。然后去左下民居找叫亚梅多的老头拿1000G。最后的人就比较难找了，因为老板娘连她的名字都不记得了，只知道她是迪比亚斯的出纳。从町左来到迪比亚斯之馆，当初放飞的鸟又飞了回来。进馆来到左上尽头找到普里西拉，把老婆婆的东西转交给她，得到谢礼果实，之后如果再回去找老婆婆可得礼物。另外还可以向她打听出纳的消息。进



入北部房间找到了亚曼达，她居然是莱斯塔的姐姐，她的弟弟被那个叫美杜沙的女人变成了鸟。原来她是为了弟弟才被逼和迪比亚斯做了那笔交易，现在只能先帮她救莱斯塔了。美杜沙走后在左边的仆人身上拿鸟笼的钥匙放出鸟，之后得知美杜沙带着莱斯塔去了时之祭坛。上到二楼找普莱西欧拿钱，任务完成了，记得去找老板娘拿报酬金币。再向普里西拉打听玛格尔的消息，谁知他又去了依西尤町（倒）。

沙之迷宫

南下出町进入兹亚多沙漠，朝东南方向来到两棵并排的树前，站在左树左边顺时针开跑，绕这两棵树跑横8字，跑回起点时上方流沙处会出现隐藏洞口。利用锁链穿过洞窟到外面顺着流沙进入沙之迷宫，途中踩下两个白色机关。出洞后再顺着流沙走，这次不要进去，



一直走到底有个新的洞口。用土魔法清除路障，踩下白色机关出洞。右边的洞口是可以过去的，不要被路上的杂草骗了。进洞后干掉一群斧头怪后入手斧头，之后去踩深处的白色机关。返回时一定要先跳到左边的小台子上才能跳上高台。回到外面踩下机关前进，来到沙漠中尽头，右边洞口有个路障挡着。进左边的洞中，干掉所有的敌人，打不动就换人打。之后解除了封印救得风精灵西索，回到外面用风精灵加弓箭清除洞口的路障前进。途中流沙区域有很多宝箱，只有右边的是真的，其它全是宝箱怪。继续走到沙漠尽头进洞用锁链拉过去踩白色机关，之后返回宝箱怪的区域，进入右上的时之祭坛洞口。

时之祭坛

终于找到了美杜沙和莱斯塔，突然美杜沙冲过来朝亚曼达咬了一口。蛇女美杜沙变身了，要小心美杜沙的招牌魔法石化视线（眼神杀死人）。战后伯加特和希罗樱赶快帮助美杜沙恢复神智。此时夏多维纳



特和迪比亚斯来了，没想到二人均呼美杜沙为母亲。悲痛欲绝的迪比亚斯冲着西罗就要下杀手，伯加特挺身而出挡住了这致命一击。紧接着亚曼达因为刚刚被咬了一口，毒性大发失去理智攻击希罗樱，在西罗大声呼唤下她终于恢复了神智。只有美杜沙的血才能使她弟弟恢复真身，而她现在身体里就感染了美杜沙之血。亚曼达以奴隶战

友的身份要求西罗为她做最后一件事：用她的血救活莱斯塔，此时最矛盾最痛苦的人就是西罗，但他只能选择挥动手中的利刃。鲜血救活了莱斯塔，但流血的人却永远沉睡。

迪比亚斯之馆

现在必须去把伯加特救出来，一行人来到迪比亚斯馆前。西罗还身在矛盾之中，夏多维纳特杀了他父母，他现在是杀死其母的凶手，莫非自己和夏多维纳特没有区别吗。在希罗樱的开导下西罗独自进入馆中，来到美杜沙的房间，和右上的仆人对话后进入齿轮迷



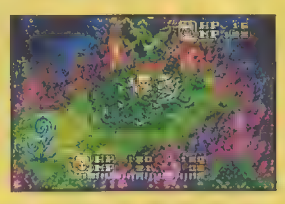
宫。跳上左边的齿轮前进，途中有一个钟，敲3下返回继续深入。途中用风魔法清除掉两个路障，跳过齿轮发现两个钟，左2，右1，成功后会有音效。返回第二个路障处，走右边的路线。来到一个房间，四个角有四个钟。左上3，左下2，右下1,右上2。成功后出现音效下面的门就开了，伯加特被关在魔法封印的笼子里，只有击败迪比亚斯才能破解。从右边进房间找到迪比亚斯，是为亚曼达讨还公道的时候了。此战要注意他的魔法弹,其实最麻烦是作战的场地,一个劲地转。战后朱



里亚斯暗中嘲讽着，迪比亚斯临死前说西罗根本没有拿起圣剑的资格，接着死食男把迪比亚斯的魂魄吸走。众人站在黄昏的馆前，已经有太多的人因为自己失去了生命，西罗感慨自己或许真的没有资格拥有圣剑。莱斯塔决定使用古兰斯竖琴为死去的人们演奏一曲，临走时获得月之精灵露娜。

泷之洞窟

和希罗樱分手后西罗与莱斯塔结伴南下出町，然后向东北方向进入毒雾之谷。首先要跳到右上角高台上，最右边的那条路才是正确的。之后走分支多绕绕可拿些宝箱，一路北

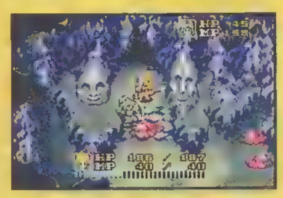


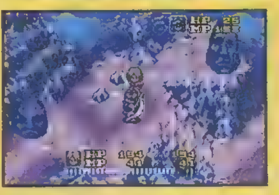


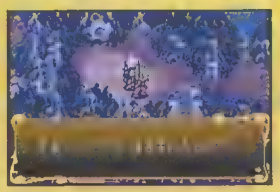
上来到泷之洞窟。洞口挡路的藤条是可以砍掉的，最后关底的通道比较隐蔽，向上走到底有个砍不掉树藤的洞口,向右走既到关底。途中要小心南瓜头自爆,路障使用月魔法清除。洞窟深处朱利亚斯之影显身，扬言双手沾满鲜血，毕罗其实和他是一样的人，应该合力共同重建汪德尔帝国，而这就应证了贤者当时的猜测。波士是个花怪，而且有两种形态，实力不容小视，战后救出木之精灵多里亚多。返回进到深处的丁字路口，砍掉上面洞口的树藤即可收到木之精灵多里亚多。

奇岩山

出洞后来到奇岩山，这里有两个石头像，把他们打成笑脸即可开门。之后山道上的三个石像要全部打成面无表情。洞口上面的那个宝箱要绕到上面







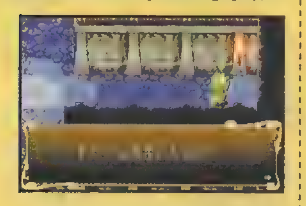
跳下来拿，路障使用木魔法清除。之后干掉一群链球怪后入手链球，进洞把石像打成怒状态。出洞南下进洞，这里有四个石像，先全部打成怒状态进左洞拿宝箱，再全部打成悲伤状态进右洞。

古兰斯城

终于达到了古兰斯城，西罗又回到了当时被击落的桥上。在城门前迎接二人的是贵妇人依

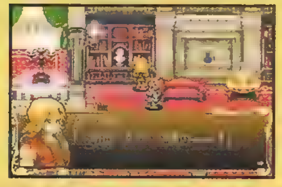


扎贝拉，看来只有踏着她的尸体进城了。就在双方激战正酣的时候依扎贝拉被夏多维纳特召回城去，二人步入城中时大门关上了，看来夏多维纳特是有请君入瓮的意思。跳过大厅左右的走廊可拿宝箱。走大厅右上的门来到地牢见到了昔日战友鸟依里，二人相见甚是激动，但因为没有钥匙只能暂时离开。回到大厅走左边的路，进



入地牢干掉两个宝箱怪拿到黄金钥匙。去大厅开中间的门，途中干掉士兵拿到枪。一直到尽头大厅处，进左边的房间找到了伯加特。此时希罗樱带着鸟依里来了，在西罗逃走的当天他就帮助亚曼达脱出了，但现在三人战友中却少了她。从伯加特口中得知古兰斯公可能被幽禁在地牢里，似乎隐约可以听到他的歌声，希望他还活着。

此时希罗樱加入队伍，二人在左上书架发现了古兰斯公的日记。日记1：我们的儿子拥有和他母亲美杜沙一样的魔力。日记2：美杜沙一天比一天衰弱了，多希望伯加特能用玛娜之力救救她啊。日记3：美杜沙躺在里依伯爵的棺木里返回魔界，我哭了，这难道就是上天对人魔结合的惩罚吗。日记4：为什么留下我一个人，要惩罚就惩罚我吧，玛娜女神啊，请创造奇



迹吧，我永远期待着一家人重逢的日子。

最后选1把古兰斯公的日记放好。原来美杜沙当时是在永生馆材里，怪不得朱利亚斯要去伯爵馆里寻找。美杜沙因为没有玛娜之力的拯救死去，这也就是夏多维纳特仇恨独占玛娜之力的玛娜一族之根源所在。返回大厅进入中间的门，顺着红地毯上到城顶和老鹰对决，它的旋风魔法带有混乱效果。之后就是和夏多维纳特了结恩怨的时候了，善用B键快速绕到他身后偷袭。就在他临死前嘱咐依扎贝拉阻止朱利亚斯的野望，看来朱利亚斯才是真正意义上的敌人。最后他的灵魂被死食男吞噬，依扎贝拉终于愤怒了……

依西允町

西罗昏迷了三天三夜，醒来时身处一个名叫色拉的老妇人家中，还意外的看到贤者西巴，原来大家都曾经被色拉帮助过。和大家寒暄一番后和西





巴对话，此时鸟飞来带来消息说圣域的钥匙在朱利亚斯手上，看来他获得玛娜之力只是时间问题。从西巴口中得知圣剑沉睡在海底火山深处，它有选择主人的能力。临走时可以向西巴打听到很多知识，比如要拿到圣剑就必须先去洛里玛王国。出门后向右边的路人打听到黑烧男格玛尔又去了洛里玛，我的天哪。道具屋里和门边的人对话回答他两个问题（均选1）会得到羽毛，去和上面的人对话他会出50G买下。不卖，去还给它主人，再去和买家对话他会大感动，为了表彰西罗的精神赠送金币一枚（汗）。和强化屋左下的矮人对话，准备好他要求的道具就会得到金币。有个男人愿出1000G购买或用金币换取月之宝石，去北门出町进入沙漠区域。就在这块场地上杀光所有的敌人，注意它们放电时千万不要近身出招，中了挡身技弄不好会被秒杀。一共有好几批敌人，慢慢等。最后会出现宝箱，里面就是月之宝

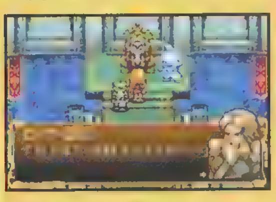


石，建议去换金币。在夜晚来到宿屋的里屋有一女人可用三枚金币换取精灵。同样是夜晚，宿屋外面有卖宠物的商人，4W大洋哦。宿屋内有个老头收购回虫（恶心）。从南门出町来到加拉斯沙漠，一路南下来到大炮屋，途中要靠最左侧走。和矮人对话即可使用大炮了，先别急着走，大炮后面可得到隐藏的月之辉石。选择地图右上的洛里玛王国，人间大炮点火，轰（汗）。

洛里玛王国

在雪原登陆后北上进入洛里玛城，发现里面的人全都被冰封住了。王座上只有国王一人迎接两位来者，侍女玛莉跑来告知汪德尔的魔物已经开始

迫害城民,逼国王交出最心爱的王子尤拉兹古。城内的冰人都是一个叫玛里里斯的魔物所为,它的巢穴就在加拉山脉。要去海底火山要先去浮游岩的荒野,但大炮屋也被这个魔物冰冻了,看来无论如何都要先除掉这个家伙。随后得到城内的钥匙,现在可以自己进出所有的房间了。返回大厅用钥匙打开左边的门北上出城就是加拉山脉了。打碎右边的那排冰块前进,来到洞窟中和玛里里斯对决,尽量不要站在下排,避



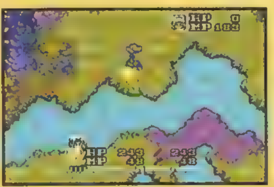
免她的头发攻击,等她在上面显身的时候伺机攻之。以后再来关底时会有一个僧侣,可用属性硬币换精灵。玛里里斯死后天空下起了血雨,洛里玛的人们身上的魔法也解除了。国王把王位传给了他的儿子,而王子与侍女玛莉的一段恋情也黯然收场,因为她是古兰斯家



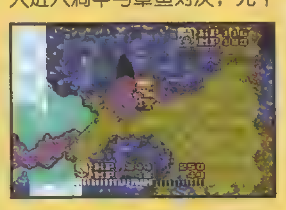
的仆人。临走时尤拉兹古还委托传话给玛莉,他一定会努力治理国家。先别急着走,还记得黑烧男玛格尔吗,他在右边房间里,就是右边的那个士兵。终于是找到了(巨汗),见到儿子给他的黑烧激动万分,并委托一定要给他儿子回个信。下次去大炮屋可以回去找他儿子拿金币。这里还有个孤独的老人想要仙人掌君做伴。在城内左边通道有个男人可帮忙把辉石里的精灵解放。

地下大河

返回大炮屋来到地图左上的浮游岩荒野,途中小心不要被石头碰到。使用锁链前进,来到地下大河。注意洞口有女神像的这个版面右下角有风之辉石。进洞后见到可以使用锁链的地方向左拉,然后向上拉



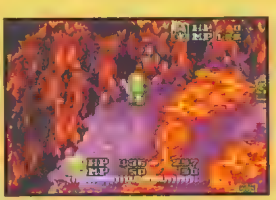
过去。走到左边的瀑布边调查松动的墙让水流出来,向右走瀑布前后有两处可以出水的墙面,注意观察。继续前进来到下一个区域,右上高台宝箱边有一出水口。之后继续向右走来到女神像边调查右边的机器人进入洞中与章鱼对决,先干



掉那些杂鱼,否则会很麻烦,然后尽量守在右边可直接砍杀章鱼的池边待机攻击。

海底火山

战后返回女神像处进入上面的洞来到海底火山。注意火山岩只要一靠近就会引爆,应立即退到爆炸范围外。不过还有一个险招,就是在爆炸的时候跳起来,时机掌握得好可轻松避之,慎用。遇到路障就用月魔法搞定,洞里有很多宝箱,



回复道具足够的话不妨多转转,其中在开始出现火山岩后跳下高台,一个全是南瓜头的版面,那片右边有宝箱的岩浆里有火之辉石。去关底的路只要一路北上就行了,一个有几个宝箱的洞里,入口就在左上角。注意观察,击破松动的墙面即可出现隐藏入口。进入后调查机器人开启洞口,击败炎魔(用枪)后拿到了一把生锈的剑,难道这就是传说中的圣剑?

色拉的家

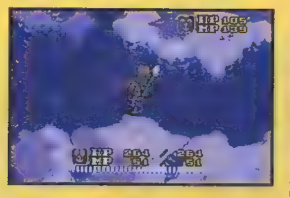
返回色拉家和众人商议下一步的行动,钥匙在朱利亚斯手中,只有找其它的路进圣域了。唯一能进入圣域的地方就



是当时汪德尔帝国建造用于往返圣域的连接桥,但那座达依姆之塔早已随这汪德尔帝国封印在加拉斯沙漠了。就算解开封印,能活着通过试炼之塔也绝非易事。决战将至,色拉决定留大家参加最后一次宴会,乌依里的吃相有够夸张的(汗)。

遗迹的通路

次日叫上希罗樱出发,北上进入加拉斯沙漠向右走到尽头。不断进出这个区域把时段变换成夜晚,借着星光搭桥不断前进。北部有左右两条星光



桥,向北的过去有两个宝箱,宝箱右边尽头有隐藏的光之辉石。向右来到遗迹的通路，死食男出现了，他居然指点二人去西之小岛的封印洞窟,到底有什么阴谋?看来也只有去了才知道了。

封印的洞窟

返回依西尤町南下来到沙漠里的大炮屋，飞到地图西南角的封印洞窟。进洞右边深处有个石碑，上面写着解除5个封



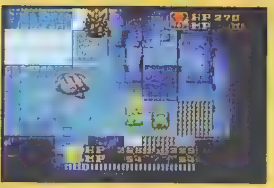
印，其实也就是迷宫里的5个机关。回头继续深入到上下两条分支路线,下路线途中宝箱边就有一个,继续走到底有两个。上路线走到底跳上台子有一个，从右边跳下来有一个。全部5个封印解除后回到石碑处，石碑居然开口说话了，但想要得到遗迹的钥匙还要先通过考验。在暗之墓放镰刀的时候就站在外围用远程攻击和他周旋，镰刀消失时及时近身斩之,要特别留神他的红鬼火附身。战后入手遗迹钥匙和暗之精灵夏依多。

达依姆之塔

返回遗迹打开光与暗的封印（芝麻开门吧），有路障的地方用暗魔法，下面两个拿宝箱的路障使用光、木魔法。进入暗魔法开的房间，出口在左



上角，别被地形晃了眼。进入后打开右边的陆绘书机关，回到房间地形发生了变化。进入左下的洞口，打开下面的空绘书机关，从右上出洞用锁链下去进右上的洞口。利用传送台进入达依姆之塔，二人分头行动。左上的地道里打亮球型机关进入左下的房间，这里有很多机器人的残骸，一个名叫玛西的机器人加入队伍。带着机



器人返回石碑处，原来这就是汪德尔帝国为塔供给能量的地方，西罗一剑将之劈成两半。由此开启上面的暗道，进入后先打亮中间的球再进右边通道打亮两个球，返回走左边通道打亮一个球开启上面的暗道。6阶，到左下用锁链拉过去，然后用链球和弓箭干掉冰面上的两个史莱姆，右上的门开了。7阶，这里有三个小圆型机关，按照右下、右上、左上的顺序打击即可开门。8阶打亮三个球站在右下黄色地板上即可。9阶，踩动左右的黄色地板让球发亮。10阶，依次打亮右上、左、右下三个球。11阶，站在右边把三个敌人吸引过来用机器人干掉他们。12阶，踩亮左右两块地板。之后就是和机器人波士对决了，它放射线的时候可以近身砍他，四只手跟踪攻击时要及时跑开。战后与希罗樱汇合，朱利亚斯的幻影又出现了。此时达依姆塔启动了自动毁灭系统开始崩塌，危机时刻机器人玛西把希罗樱丢了过去,而它自己则始终只属于这座塔。

玛娜的圣域

进入圣域后从女神像算起，按照上上右下右上的顺序即可走出无限迷宫，希罗樱此时感觉到森林的死亡气息，这都是朱利亚斯的魔力所致，必须比他早一步到达玛娜之树阻止其野望。北上见到水池向左，见到水池向右，最后向上即可进

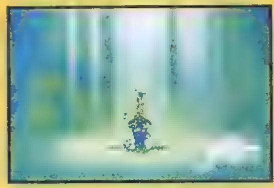




入神殿。这里要先和朱利亚斯之影召唤出火龙对决，要留神它的定身魔法。战后继续深入，途中的两个分支先右后左，走到外面向右。终于找到了朱利亚斯，但伯加特、莱斯塔、乌依里、希罗樱四人先后被其控制。就在失去理智的希罗樱高高举起魔杖时，西罗却放下圣剑张开双臂，用真情唤醒了众人。此时古兰斯和贤者西巴也来了，众人与朱利亚斯的幻影展开了殊死搏斗。大战过后我方力量只剩下两位主人公。而最后的秘密也随之揭晓，希罗樱的父亲就是伯加特，她的母亲就是化为世界树的玛娜。此

时圣剑发出了耀眼的光芒，决战时刻到了。朱利亚斯第一形态时要先杀掉他召唤出的魔羊，第二形态注意他的火魔法，分身术则不必在意，他会自己恢复的。第三形态朱利亚斯会吸收玛娜之力变身，抓住他在空中飘浮的机会攻击，他冲下来放魔法时及时避开。如果没有速战速决的能力一定要随时保证HP充足，提防他的全屏魔法。

第二个汪德尔死了。希罗樱继承了她母亲的位置化身为玛娜之树，世界又将迎来一个崭新的时代。曾经并肩作战的伙伴们又回到了各自的生活中，但二人的物语将永远流传。

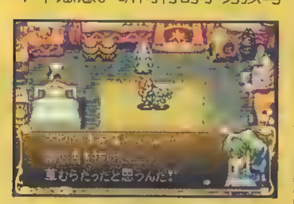


女主角篇

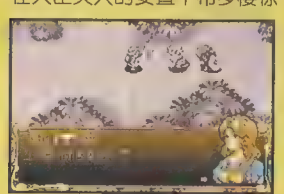
鉴于女主角大部分流程和男主角一样，本文只对女主角专有剧情做介绍，其它一切隐藏分支和要素请参照男主角一文，在此就不再重复了。

玛娜之村

梦，黑白色的。玛娜一族的小女孩希罗樱向妈妈撒着娇，马上有人要带她外出了，从小未离开妈妈一步的她自然一百个不愿意。听同村的小男孩乌



依里说，杰玛三骑士之一的伯加特要来村里了，那不就是传说中击败邪恶汪德尔的勇士吗。从村长处得知这次要带她去完成重要使命的人就是伯加特，这令希罗樱兴奋不已。突然一群士兵冲进村来，为首的面具男以邪教的罪名下令屠杀村里所有的人。母亲立即跑来把希罗樱抱走，但在逃亡途中还是不幸被追上。母亲施展魔法将谜之男拖住，此时伯加特及时赶到把希罗樱救走。二人逃到古兰斯公国执务大臣家中躲避，在大臣夫人的安置下希罗樱惊



恐地躲在房内。不知过了多久，急促的喊声把希罗樱惊醒，被告知和大臣儿子一起逃走。接下来的只有无尽的奔跑……

托兹普尔村

啊……，恶梦终于在惊叫中结束了。醒来时希罗樱依稀记得梦中的男孩名叫西罗，据伯加特说他有个大臣朋友的儿子也叫西罗。伯加特要去古兰斯城打听情报，让希罗樱先去托兹普尔村等他。此时伯加特会传授一些基本知识，比如L+A回复MP等等。此时打开菜单装备上精灵就可以使用R键放魔法了，蓄力为攻击魔法，轻点为回复魔法。南下来到托兹普尔村，出村时兔子商人会强卖一本波波依的落书帐，地图什么的都在里面。在右下民居得知村民掉了一本书在村南草地里，并希望希罗樱帮忙去找。南下出村一路来到草地，突然曾经杀害村人的谜之男朱利亚斯出现



在眼前，好在夏多维纳特此时派人来把他招了回去。但那个强悍的士兵也足以要了希罗樱的命，此时一个名叫西罗的人冲了出来解了围。西罗？这不是梦中男孩的名字吗。二人找到草里的东西后一道返回托兹普尔村，去右下屋向老人学习瞬间返回魔法。白天和村里街道上的老婆婆对话得知吸血鬼馆主可以解除洞窟封印。

泷之小屋

在左上民居听说刚刚有个剑士来打听过泷之小屋的位置，难道是公国兵？希罗樱开始担心伯加特的安全，北上出村来到泷之小屋发现公国兵，二话不说就是一顿暴打，后来才发现打错了人。希罗樱把光之精灵给西罗并教会他使用方法，西罗说他要去乌依恩特尔之町，但一定要先找吸血鬼馆主才行。出



门学会跳跃方法，L键。

巴兹托姆洞窟

返回途中跳上北部高台进入洞窟，史莱姆用攻击魔法打。杀光弓箭手拿到弓箭，可对挡路的敌人实施物理攻击了。接着向右出洞，右行见到路牌北上。

毕恩克兹多之馆

二人踏着夜色来到吸血鬼之馆前，突然希罗樱隐约看到树后有一影子，过去一看竟然



是个亡灵。进馆后黑衣管家告诉二人伯爵已经睡下不会客了，在贵妇依扎贝拉的安排下二人暂时在馆内住下。夜晚来到右边贵妇人的房间得知沼之洞窟的水之精灵的情报，接下来就等明天面见伯爵了，二人返回自己房间不安的睡下了。梦，又是那个逃亡的梦。惊醒后听到旁边的西罗似乎也在做着同样的梦，难道他就是那个男孩吗。睡意全无的希罗樱走出门外，突然看到一个白衣管家走进大厅的房间，而且此人似乎和魔界有关。看来有必要去大厅房间探个究竟，先从右下通道来到地下1阶，进左边的房间用箭射死壁炉上的怪物拿到火之精灵。返回大厅进入左边的房间用火魔法打死甲虫，一路深入下到地下藏尸间，打开棺木发现里面是一具具玛娜族女性的尸体。此时白衣管家变身袭来，而那个在森林里看到的亡灵又再度出现。击败白衣管家后找到伯爵，他在对依扎贝拉进行某种魔界仪式，此时西罗赶来，二人合力击败伯爵。战后亡灵出现了，他就是古兰斯公，并且和伯爵是好友。误会化解后二人离开吸血鬼之馆，奔跑途中希罗樱有一种梦中的感觉。没错，西罗就是梦中的男孩。

沼之洞窟

返回路牌处南下，途中商人会卖给希罗樱仙人掌种子。之后有上下两条分支路线，先北上进入沼之洞窟。洞中击败波士拿到月之镜和受到污染的水之精灵，出洞找泉水帮它净化。之后走分支下面的路继续冒险。详细攻略请参照男主角。

乌依恩特尔之町

来到乌依恩特尔，去强化屋可获得新武器镰刀。水池边吟游诗人莱斯塔的优美歌声令众人为之驻足，在宿屋房间可见到很欣赏莱斯塔的银发男迪比亚斯。之后去大圣堂找贤者西巴和伯加特，西罗因为寻找圣剑而被贤者嘲笑负气冲出大圣堂。此时伯加特把母亲的首饰交给希罗樱，并嘱咐一定要誓死保护这件首饰。伯加特和贤者的谈话中无意提到了玛娜之女，这又意味着什么呢。就在此时外面传来古兰斯公国飞空艇的剧烈震动，西罗被强烈的冲击力打了进来，落地时月之镜化为碎片。随之而来的是夏多维纳特和他的心腹朱利亚斯，此时西巴透过月之镜碎片



的光芒似乎看到了什么，朱利亚斯头上有一代魔王汪德尔的影子？希罗樱为了全町人免遭飞空艇炮火的毁灭打击只能跟夏多维纳特走。接下来是男女主角最大的分支点，町里有些任务还有町西一些地方只能以后乘大炮来完成。



飞空艇

希罗樱醒来时身处公国的飞空艇上，身边有一个名叫玛莉的侍女，她告诉了希罗樱很多事。古兰斯公就是当年击败汪德尔帝国的杰玛三骑士之一，

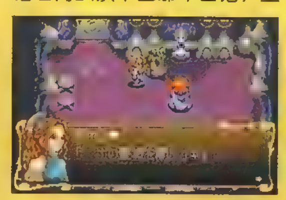




人称魔歌手。后来他建立了古兰斯公国，但万万没想到他的儿子现在居然会迫害玛娜一族。而玛莉自己则出身于遥远的洛里玛王国，后来成为了古兰斯家的侍女。聊了一会后忽然飞空艇发生了剧烈的震动，士兵来报说是动力炉外部被不明魔力干扰。夏多维纳特下令飞空艇暂时停靠在西之湖休整。此后希罗樱发现桌上有几本书，翻开一看原来是大臣的日



记，上面记载着飞空艇改造时留有一个隐藏通道。和玛莉对话后再去读下面那本日记，上

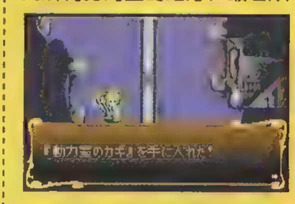


面写着蛇之纹章，希罗樱发现房间里的衣柜上就有蛇的图案。动力炉又传了响声，趁着玛莉出去的机会希罗樱打开了衣柜，此时精灵说贤者西巴已经上了飞空艇。此时希罗樱听到了夏多维纳特和依扎贝拉的谈话，前者对后者直呼其母美杜沙的名字很是不满，而且他千方百计要得到玛娜之力也是为了救他的魔族母亲。此时士兵来报说希罗樱逃走了，夏多维纳特离开后希罗樱走了出来，那位亦正亦邪的魔族贵妇似乎和玛娜一族并没有深仇大恨，并一再重申人类的事和她没有关系，她只是对夏多维纳特这个男人有兴趣罢了，最后她警告希罗樱要小心朱利亚斯。

希罗樱这一走可就连累了玛莉，她毅然重返敌手为善良的玛莉开脱罪名。来到船舱时朱利亚斯正在逼问玛莉，要不



是夏多维纳特下命令放人恐怕玛莉此次凶多吉少。此刻希罗樱才感觉到朱利亚斯比夏多维纳特还要心狠手辣，还要可怕，至少后者再罪不可赦也是为了他的母亲。希罗樱开始相信依扎贝拉的忠告了。他们迟迟未对希罗樱下毒手是因为玛娜圣域的钥匙，那是由玛娜一族之女代代相传的东西。原来之前伯加特给她的母亲首饰就是钥匙，朱利亚斯开始了残酷的拷问。危机时刻西巴出手相助,西罗在接到钥匙后被击落。此时伯加特假扮士兵混入飞空艇与希罗樱汇合，现在唯一的逃脱办法就是破坏动力炉迫使飞空艇降落。动力炉的钥匙在公国士兵身上，注意两层船舱里有很多可以打破的窗户，箱子是可以跳上去的。飞空艇外壁有一些宝箱可拿，在1阶杀光狼人可得拳套。先去其它的地方杀光所有房间里的地方，最后从



起点左上的通道下去杀掉几个士兵拿到动力炉的钥匙。动力炉就在刚下1阶楼梯上方，击败波士救出被汪德尔封印在此的土精灵，失去动力的飞空艇坠落了。

梅诺斯村

二人安全着陆后来到附近的村子，听村民说亚曼达抱了个昏迷的金发男人回村。此时那个名叫亚曼达的女人从屋里急匆匆的走了出来，希罗樱进屋一看果然发现了西罗，但圣域钥匙却不翼而飞了，看来定是亚曼达所为。西罗去找了一圈回来告知她已经去了兹多亚町,并让希罗樱和伯加特先走，他要留一封信给亚曼达。

兹多亚町

南下出村穿过沙漠来到兹多亚，来到左边的迪比亚斯公



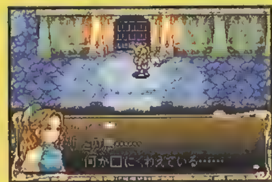
馆后发现这里全是鸟，而且充满了魔力。从左边的走廊来到中央房间前，和侍女对话得知美杜沙很喜欢鸟。美杜沙？这位古兰斯的魔界之妻不是早就死了吗。通过与侍女交谈得知美杜沙的确又重归人间，但失去了记忆而且非常虚弱，她现在



已经去了时之祭坛。当二人走出公馆时飞来了一只鸟，直觉告诉希罗樱，它就是莱斯塔。去时之祭坛攻略法请参考男主角。当二人赶到祭坛时美杜沙已经倒在地上不行了，原来她得到莱斯塔是为了在歌声中回忆与古兰斯的凄美爱情，最后她说只有自己的血才能把莱斯塔变回人形。美杜沙死后她的两个儿子赶来了，伯加特为了救西罗被迪比亚斯抓走。突然亚曼达发狂似的攻击希罗樱，为了弟弟莱斯塔，最后在她的请求下西罗结束了她悲剧般的生命。临死前她只说了一句话：请照顾莱斯塔。555555，伟大的姐姐。接下来攻略参考男主角。

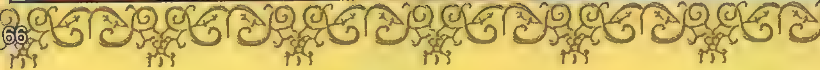
古兰斯城

历经艰辛希罗樱终于到达了古兰斯城，进城后走右边的通道来到地下牢见到了儿时的



伙伴乌依里。此时一只小鸟叼来了金银两把钥匙，希罗樱试了一下用银钥匙打开了牢门。在这个世界上还能和玛娜族人重逢真是太感动了，但他怎么会被关在地牢里呢？原来他身为奴隶剑士必须日夜与猛兽搏斗，凭借坚强的意志才得以生存下来，而乌依里得知昔日战友西罗也在赶来古兰斯的途中甚是兴奋。

接下来的攻略全部参照男主角。



1、本作有时间设定，有些剧情一定要在特定的时段才会触发，如果找不到要找的人请将时段变换成白天或夜晚。

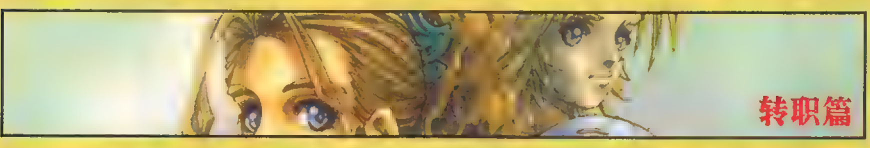
2、作为ARPG，本作对跳跃的设定非常生硬，很多高台要在特定的点才能跳得动，有的地方会让人误以为过不去而造成莫名其妙的卡壳，实在不该。不过那些需要相应魔法破解的路障倒是可以利用BUG直接跳过去，哭笑不得。

3、三连击是很成功的设计之一，绝大多数武器都能使出，手感极强，有格斗游戏的感觉。正规出法是有节奏的按键，关键在于第二下要稍稍慢半拍。初练可以借助其它键位做强制间隔，比如ABABA。

4、遇到打不动的敌人就多换换武器和精灵，它一定会有弱点的。另外同一种敌人如果杀它NNN次就有可能出现其强化版本，这对结局有细微的影响。

—— 隐藏辉石索引 ——

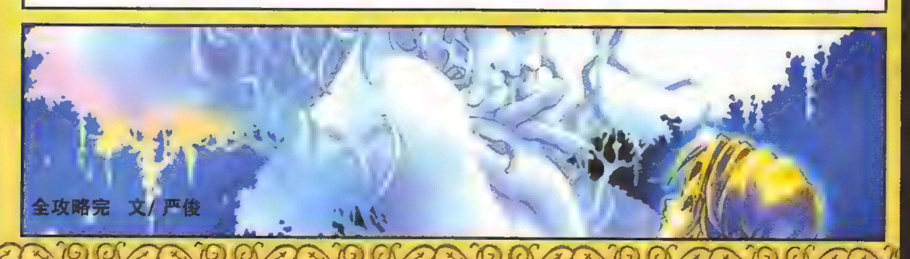
木之辉石：托兹普尔村大炮屋左下角。
水之辉石：贤者营地左边版面左上角。
土之辉石：西罗被吊起的版面右边，需变身。
暗之辉石：梅诺斯村北高台上。
月之辉石：依西尤町大炮屋上面。
风之辉石：地下大河洞口版面右下角。
火之辉石：海底火山岩浆中。
光之辉石：加拉斯沙漠星光桥北宝箱边。



转职篇

升级后可自由发展的基础职业有：战士、拳师、魔法使、贤者、盗贼、随机。通过特定的组合可转职，另外任意一种职业单独加到40级以上可得强力装备一件，必须注意的是其余职业1级也不能有。

转职组合
战士5》战士10+贤者5》战士15+贤者10+魔法使10或战士20+贤者15
战士5》战士10+随机5》战士20+随机10+魔法使5或战士25+随机10
拳师5》拳师10+贤者5》拳师15+贤者10+魔法使10或拳师20+贤者15
拳师5》拳师10+随机5》拳师20+随机10+魔法使5或拳师25+随机10
魔法使5》魔法使10+贤者5》魔法使20+贤者10+战士1+拳师1+盗贼3或魔法使20+贤者15
魔法使5》魔法使10+随机5》魔法使20+随机10+战士1+拳师1+盗贼3或魔法使25+随机10
贤者5》贤者10+魔法使5》贤者15+魔法使10+盗贼10或贤者25+魔法使10
贤者5》贤者10+随机5》贤者15+随机10+魔法使10或贤者15+随机10+魔法使5+盗贼5
盗贼5》盗贼10+贤者5》盗贼15+贤者10+魔法使10或盗贼20+贤者15
盗贼5》盗贼10+随机5》盗贼20+随机10+魔法使5或盗贼25+随机10
特殊初级组合：战士2+拳师2+盗贼1
初级》战士4+拳师4+魔法使2+贤者2+盗贼3》战士8+拳师8+魔法使7+贤者5+盗贼7或战士10+拳师8+魔法使5+贤者7+盗贼5
初级》战士4+拳师4+盗贼2+随机5》战士8+拳师8+魔法使5+盗贼4+随机10或战士10+拳师10+盗贼5+随机10



全攻略完　文/严俊

GBA 厂商：CAPCOM 发售日：2002.3.7
类型：AVG 价格：未定 其他：——

超级机器人大战D

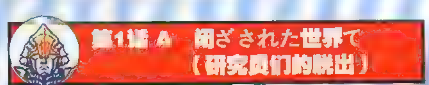
完全攻略始动



前言 地球が消えた日

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方任一机体的破坏

首先，用龙马将敌一盖塔G击破后，就可以发生剧情，将其他的盖塔分离后，组合成真·盖塔。随后敌增援登场。同时，盖塔2、盖塔3也在早乙女研究所出现。敌人是一共12机，但我方三机盖塔都是130的气力，对付他们已经够了，并且都会发动オープンゲット，盖塔2还有マッハスペシャル发动。都是一定几率发动，并且是100%回避敌人的攻击能力。全灭敌人之后，我们就从13年前回到了现代。我们的主人公登场了，敌全6机。当击坠敌一机时，主人公恋人登场。使得战斗又轻松了许多。全灭敌人后“前言”话终了。



第1话A 闭ざされた世界で（研究员们的脱出）

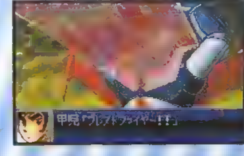
■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：胡索机的破坏

又是V高达的经典剧情，V高达的合体，第一次总是脚部件被破坏。我方只有V高达（头部战斗机）和主人公的机器2台，敌军却有12台MS。不过，双方的能力还是有一定的距离的（也不能说很悬殊嘛）。在第4回合时，V高达合体成功，相信敌机也应该清理了有1/3或者更多了吧。剩下的敌机应该也更好清理了。

第1话B 惑乱の宇宙（そら）で（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

本话虽说我方人少，但实力绝对强：夏亚（沙扎比），阿姆罗（利·戈斯），米利安鲁德（高达恶魔），主人公还有强化人间ギュネイ。怎么说也是两机载有浮游炮，还有两次“生命”的阿姆罗。全灭敌机十分轻松。过关后，柯丝入队，柯丝专用ヤクト·ドーガ入队（下关才可使用）。





第2话 A 激震の大地！真ドラゴン復活！！（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：タワー的破坏

第3回合时，真盖塔出现，同时敌人也出现了3机增援（其中一机因剧情需要，被真盖塔OVER了）。本话总体来说还是很简单的，没有什么大的说明必要。



第2话 B 最悪な来访者（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

本话攻关重点也没什么大的必要说明。唯一要说明的是，ネシア（ネシア战斗母舰）会在其HP剩下2000后逃走。全灭敌人后，过关。





第3话 A 悪夢！インベーダー早乙女！（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：タワー的破坏

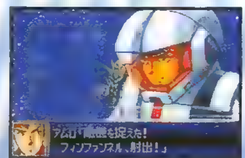
当タワー的攻击击坠敌方一机后，会发生剧情。然后继续击坠敌方的任意2机后，我方增援2机登场（V高达系），并把真龙击破，使得一开始就消失了的盖塔分体2机出现，并且合体成真盖塔2出现。全灭敌人后过关。本关要提醒的是，早乙女博士的机体有HP和EN回复。



第3话 B 刹の涙は止まることなく（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

首先，在本关中，要注意ビルゴ和ビルゴⅡ的机体特殊能力，是防御射线武器伤害力20%的，但超过2000的攻击力全中。在第3回合时，我方增援1机到达，有补给能力。同时败北条件追加コスモクラッシャー的破坏。在制压敌原配置后，在地图左下角，ギジン星间帝国增援到达，敌全10机。ボイダー（ボイダー战斗母舰）的HP在2000以下撤退。过关后，卡缪（Z高达），发（麦塔斯）入队。





第4话 A 飛ばせ鉄拳！ダブルマジンガー！（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：胡索机的破坏

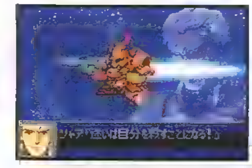
在第三回合时，我方增援在右下方出现，同时败北条件更改为我方全灭。在全灭敌初期配置后，在地图左上角出现万能侠和大万能侠，以及敌援军（W系），共13机，同时在地图左下角出现盖塔队。同时，胡索驾驶的V高达（头部战斗机）合体为V高达。同时败北条件更改为タワー的破坏。



第4话 B オレの歌を聴け！（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

本关可以尽量使用バサラ的唱歌，给我方队员提高能力。并且，我方修理机和补给机全有了，相信在攻略本关应该十分容易。在第4回合时，会自动发生剧情，MACROSS7队员ドッカー战死。同时本关的胜利条件实际已经变更为ギギル（Fz-109Fエルガーゾルン）的击坠了。





第5话 A 戦禍の中で立ち上がれ！（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：アトラウス的破坏，ガンパー的破坏，敌机侵入アダルス

敌初期配置只有3机，我方的2机对付他们可以在3回合内清理完毕。全灭敌初期配置后，敌我双方增援到达。



第5话 B 少年たちは战场へ归る（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

本话入手了希罗（WING高达ZERO），狄奥（死神高达），ヒルデ（トーラス，具有修理能力）。但由于此话基本上都是ビルゴⅡ，所以在射线武器上就有些吃亏了，并且他们的攻击力也很强，命中回避也很高。大家都能打得到，所以呢，精神就不要省着了，射线武器的使用也要注意一下。



第6话 A Mr.ネゴシエイター（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方机的破坏

本话和序言关一样，分为先后两关。第一张地图只要击坠那次敌机便可进入第二张地图。在二张地图的第2回合时，自动发生剧情ダルタニアス合体。当敌原配置还剩下5机时，敌我双方增援到达。



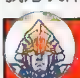
第6话 B 战う女市长 エースのシルアー（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭，我方机到达指定区域

■ 败北条件：我方机体的破坏，8回合经过

过本关,抓住两点："集中"和地图兵器。集中在冲锋的时候使用。地图兵器自然是WING高达的两条光线来福了，这样才能确保正好在第8个回合到达目标地点。完成后在宇宙空间继续后半话,胜利条件：敌全灭,败北条件为我方机体的破坏,敌机侵入シティ7。第9回合时，バサラ前来增援。第10回合时，ギギル(HP剩下2000后逃走,)领兵增援。同时,我方金龙大尉也死在敌方一女性士官手下。随即派出部队,与敌对抗。败北条件再次改动，原我方机体的破坏更改为我方战舰的破坏。





第7话 A 憎しみは激斗の中（研究员们的脱出）

■ 胜利条件:敌全灭

■ 败北条件:我方机体的破坏

对于敌初期配置那是没话说，两大万能侠的高装甲，高攻击力可以轻松解决。击破初期配置后，会发生剧情，两大万能侠的HP也会减到近30%左右（如果被K到过，并且没用不屈之类的精神）。同时敌我双方增援到达。败北条件更改为タワー的破坏。イクニス（インペトウス，HP33000，EN回复小，3000以下撤退），带有地图兵器，射程是1-9，长条型，3格宽度。



第7话 B 苍き人类のゆりかご（遗迹内突入）

■ 胜利条件:敌全灭

■ 败北条件:我方战舰的破坏

敌初期配置的清理并没有多大的难度，也没有需要更多说明的。解决了初期配置后，敌增援在右上方到达。五飞（第三势力，黄）在右下登场。カブト（カブト战斗母舰）在HP5000以下撤退。过关后，五飞入队。过关后与另一条路线合流。



第8话 阳光下の战い（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：タワ—的破坏,敌机侵入穿梭机基地

本关的战斗配置推荐分散防守基地，最起码要保证每个基地有3个常驻防守人员。

当敌初期配置剩下5机时，在地图左下角会有敌增援到达（8机）。再次当敌机剩下5机时，右方出现增援，共8机。最后出现的两机（クロノクル和ファラ）的HP在2000以下撤退。过关后与另一条路线合流。





第9话 结成 特殊独立战队（合流）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏，ダルタニアス的破坏

当敌初期配置还剩下6机时，在地图下方会有9架增援出现。再次当敌部队剩下5机时，在地图上方再次出现增援。其中，ネシア（ネシア战斗母舰）HP少于4000后逃跑，ボイダー（ボイダー战斗母舰）HP少于4000后逃跑。カブト（カブト战斗母舰）HP少于5000后逃跑。本关结束后会让主人公是否愿意使用故事中指定的部队名，如果不同意选“気に入らない”。



第10话 プリティ・デビル

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏

ガムリン强制出击。当敌初期配置剩下5机时，敌人增援会在左下方出现。同时我方バサラ（VF-19改Fバルキリ-F）出现,全灭后过关。同时夏亚离队。



第11话 その名は"覆灭"

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

真盖塔-1强制出击。全灭敌初期配置后，大家看过黑盖塔的表演之后，在地图的右下角，出现新援军。下一回合，在地图上方，我方增援，UFO机器到达，出现的两个单位可以合体。アクイラ（フォルティス・アーラ）在HP剩下5000以下逃跑。



第12话 恐怖の宇宙病 ベムボーグを捕获せよ！

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方全灭，敌机侵入发电场

首先，只要让真盖塔和ビッグ・オ–在发电场前方防守待机即可。在第3回合时，我方增援在地图左边到达，W高达零式（特洛瓦驾驶）强制出击。败北条件的我方全灭更改为我方战舰的破坏。敌初期配置全灭后，ゴッドマーズ（タケル）登场，同时，敌援军在地图左下角出现。败北条件再次改为タケル机的破坏，我方战舰的破坏，ベムボーグ・グルゾン（HP8300）的破坏。在击坠除了ベムボーグ・グルゾン其他敌人以后，ベムボーグ・グルゾン可以击落。全灭后过关。



第13话 アイスドール　グラキエース（男主角）运命の风（女主角）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：ラ–・カイラム的破坏

将敌初期配置打剩下5机时，初期配置就会撤退，在左上角出现敌增援。同时，主人公出击。当增援的敌人剩下8机时，会在地图上方出现3机增援。同时黑盖塔出现，将新出现的增援全击坠。待地图上的敌人还剩下4机时，在地图上方再次出现援军！同时，主人公的机体因为负荷过大而受损，幸好还能用。败北条件追加一条：主人公机的破坏！全灭敌人后过关。





第14话 降临！ 南海を断つ覇神！！

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏，真盖塔的破坏，黑盖塔的破坏

真盖塔1、黑盖塔、ステルバ–强制出击。当敌初期配置剩下5机时，在地图左上角出现敌增援。全灭后进入第二张地图。

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

这里只要把早乙女的真龙破坏就行。当敌部队剩下5机时，真盖塔1（龙马）出击。



破坏掉真龙之后，早乙女改乘メタルビースト・ドラゴン出场！并且四周全是盖塔G的三种形态。作战目的为敌全灭，败北条件为我方战舰的破坏，真盖塔的破坏。由于敌人主要的目标就是真盖塔，所以需要十分的注意。最后早乙女博士的メタルビースト・ドラゴン在真盖塔的太阳攻击下完全破坏。



第15话 强袭！ ギジン星间帝国ベカ舰队

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏，グレンダイザ–的破坏

ガイヤ–（タケル），グレイダ–ザ–（デュ–ク）强制出击。由于我军是全部被围在中间，对于这样的情况，可以先以防守为主。全灭敌人后过关。（夏亚已归队）

过关后有分支选择。前往木星和参加カイラスギリ–攻略作战。

前往木星主要是M7系，真盖塔的机体，没有高达系（W系除外），参加攻略作战路线主要没有M7系和真盖塔的机体。



第16话 A ジュピター・ミラージュ（木星）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方机体的破坏

ZZ高达（捷多），高达MK–3（露），真盖塔1（龙马），真龙（豪）强制出击。

由于ZZ高达和高达MK3初次登场，所以机体回避能力不是很强。除了捷多的回避还不错外，露的话最好加一个集中。这里最好的方法，就是和盖塔2机合流。经过一场苦战之后，本关的第一部分终了。

进入了二部分。全灭第二部分的初期配置后，敌援军在地图左方出现。败北条件改为：真龙的破坏，真盖塔的破坏，バトル7的破坏。在下一个回合，歌手バサラ在地图下方登场。在当敌部

队剩下5机时，增援再次登场，本关的BOSS：コーウェン也出现了。全灭敌人后过关。



第16话 B 对决！マーズとマーグ（攻略作战）

■ 胜利条件：除マーグ以外的敌人全灭
■ 败北条件：我方全灭，マーグ机的破坏

Z高达（卡缪），沙漠高达改（卡特鲁），ガイヤー（タケル），V冲击高达（胡索），コスモクラッシャー（ケンジ）强制出击。其中，ガイヤー（タケル）在剧情发生阶段HP已经减少了一半，需要注意。当击坠敌一机后，地图下方出现敌增援，マーグ脱离战斗。胜利条件改为敌全灭，败北条件为我方全灭。全灭敌军后，进入第二张地图。

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

由于前半话强制出击的队友还未回来,所以出击不能。全灭敌军后过关。如果没有把クロノクル击坠就全灭其他敌军的话,クロノクル会逃走。



第17话 カイラスギリー攻略战（攻略作战）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

本关阿姆罗的ν高达HWS装着型入手。击坠敌初期配置的アビゴル后,敌援军在地图左下角出现。在出现的增援中，タシロ（スクイード）的HP在20%以下时逃跑。全灭后过关。



第18话 背中ごしのセンチメンタル（合流）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：省吾机的破坏

虽然省吾被击中的可能性不高,但其命中率也不是很理想。并且,一旦被击中就是GAME OVER,所以推荐使用两回合的集中,并且冲上去战斗即可。全灭后，本张地图终了。



对于后半话的地图，仍然如此，使用集中，向前冲，基本上都是一击必杀的。击坠敌4机后，发生事件，B・D登场。全灭后过关。



第19话 アナザーアースより来たるもの

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏，省吾机的破坏

ガーランド（MS）（省吾），ザーメ＝ザウ（B・D）强制出击。ブラッキー（マザーバーン）与ガンダル（マザーバーン）的HP在20%以下时逃跑。全灭敌人后，在地图左下方出现ズール(ズール皇帝，HP35000）全灭后过关。



第20话 银河の虎

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：タケル机的破坏，我方战舰的破坏，敌机侵入殖民星

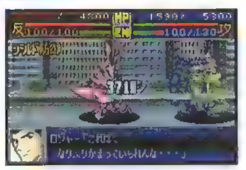
ゴッドマーズ强制出击。又是防守型的一话，4个防守点，自然而然还是分兵2处，打防御反击战。当敌初期配置剩下5机时，在地图左上方出现增援，共9机。本话中マーグ可以由タケル说得。クロッベン在击坠第一次后还会再生。全灭后过关。



第21话 PLANET DANCE

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

本话V2高达入手。全灭敌初期配置后，在地图上方出现增援。同时，在地图左方，VF-19改、VF-11MAXL改，VF-17T改登场，败北条件追加一条：サウンドフォース的破坏。在增援部队中，ガビル(FBz-99Gザウバーゲラン）在HP2000以下逃走。グラビル（グラビル,HP30000)在HP20%以下逃走。击破其中的任意一个,剩下的就会撤退。过关后，量产型ν高达和夜鹰入手。





第22话 ザール舰队总司令クロッペンの挑战！

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏，アドラステア的破坏

当敌初期配置剩下11机时，全出现外星人增援。原敌军撤退。ダルタニアス（剑人）和ゴッドマーズ（タケル）出击。敌配置还剩10机后，地图右上方出现敌增援。マーグ再次出现。クロッベン在击坠第一次后还会再生。再生后，

HP20%以下逃跑。



第23话 壮绝！巨大ローラー作战！

■ 胜利条件：ドウカ-机的HP打至20%以下，ビビニ-デン机的HP打至20%以下
■ 败北条件：タワ-的破坏，アドラステア的破坏，アドラステア侵入街区

首先，拉开战线进行防守。最主要是两头中间部分，一定要有皇牌机师的防守。アドラステア的HP在25000。将其中的一机アドラステア的HP打到20%以下后，敌增援在左方出现。胜利条件追加一条クロノクル机的HP打至20%以下。再次把其中的一机アドラステア打至20%的HP之后，增援再次出现。达成胜利条件后，本话终了。



第24话 聞こえないレクイエム

■ 胜利条件：除アドラステア，敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏，アドラステア的破坏，胡索机，弹儿机，オリファ-机中的任一机的破坏

ビッグ・オー，V2高达，ガンバー，V冲击高达・ヘキサ强制出击。W高达零式出击不可。击破一般兵以及非アドラステア之后，会发生剧情。剧情完结后过关。



第25话 生と死の冗舞

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名，如果要自己起名的话，选下面的这项。
■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方机体的破坏

Wing高达零式（希罗），ベラリオス（ベラリオス）强制出击。第3回合时ビッグ・オ-出场。第4回合我方增援在地图右边到达，同时敌增援在上面出现，在我方主力的左上不远。同时，败北条件改为我方战舰的破坏，主人公机的破坏，ベラリオス的破坏。当敌人剩下10机后，在地图的下面再次出现增援。另外，ベラリオス搭载主舰后，会将莉莉娜收容，同时合体成ダルタニアス。全灭敌军后过关。





第26话 響きあう魂の行方（男主角）私に、さよならを（女主角）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

当初期配置剩下9机时，在地图上方的入口处，出现援军。全灭地图上的敌军后，进入基地。后半话开始。主人公强制出击，其他自选14机。
■ 胜利条件：敌全灭（主人公到达指定地点）
■ 败北条件：主人公机的破坏

全灭初期配置后，在地图上方出现援军。最后的BOSSウィオラーケウム（コンターギオHP34500，HP恢复小，EN恢复大）在HP在6900以下逃跑。



第27话 誇り高き反逆者

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

当初期配置剩下5机时，在地图左上方出现敌增援。全灭增援后，在地图右上方再次出现增援。胜利条件更改：除アドラステア以外的敌全灭，败北条件：我方战舰的破坏，アドラステア的破坏。当敌部队还剩下5机时，主舰受到重创，ファラ登场！全灭アドラステア以外的敌人后，ドゥカ-不投降，所以：杀！



第28话 战场の父 战场の子

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏，サウンドフォース的破坏

本话Hi－ν高达入手。サウンドフォース（VF-19改F，VF-17T，VF-11MAXL改）强制出击。在第3回合时，バサラ因为剧情会自己一个人上前到ガビル（HP12500，HP剩下3750时逃走）旁唱歌。所以，要注意他的安全。如果一周目以上，改造得差不多了，那可以完全不用管他。全灭后过前半话。
■ 胜利条件：敌全灭，ミニフォ-与我方战舰邻接
■ 败北条件：我方战舰的破坏，ダルタニアス的破坏，ミニフォ-的破坏

ダルタニアス强制出击，自选13机。处理这样的地图，先让ダルタニアス加一个铁壁，冲上去做炮灰，保住自己不死，敌人虽然也会攻击ミニフォ-，但在第一轮的攻击中，会保他不死。我方大部队应该做急行军，能变形到MA的，变形

到MA形态，以加快行动速度，有加速，用不用加速就问你了。ミニフォー与主舰邻接后，ガスコン（ガスコン专用ロボ）加入。过关后选择路线，分别是向旧エリオス领（剑人路线）和エンジェル・ハイロウ攻略（V高达路线）。

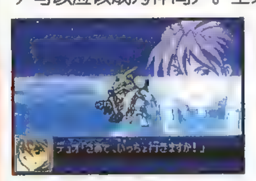


第29话 暴かれた真実（向旧艾利奥斯领）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：タケル的破坏，バトル7的破坏

ゴッドマーズ（タケル）强制出击。击破マーグ后，マーグ也合体成ゴッドマーズ（HP40000，如果タケル和マーグ的全说得都进行过的话，マーグ可以应该成为仲间）。全灭后，在地图右上和左下两边出现敌援军。援军中，ボイダー在HP6000以下逃走。再次全灭敌人后，在地图左上角出现5机增援。



■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏，ダルタニアス的破坏

ダルタニアス强制出击。首先选择向后撤..改满了的话，做炮灰（加铁壁）就可以了，小心不能移动。全灭后过关。



第29话 幻覚と踊れ（攻略）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

当把ベル击坠后，在地图左下方，ファラ带领敌援军出现。全灭后，进入后半话。

后半话派兵时，会让玩家选择是否要求サウンドフォース出兵，如果先出兵的话，那么只能出9机，并且，逆袭的夏亚系，V2高达不能发进。如果选择要求サウンドフォース出兵的话，那么サウンドフォース会在第4回合，在地图右上方出场。当敌部队剩下5机时，在地图左下方增援出现。将クロノクル的HP打至20%以下，左下方的增援会全部撤退。タシロ也在HP剩下20%会撤退。全灭后过关。



第30话 A 反逆のクロッペン（向旧艾利奥斯领）

■ 胜利条件：敌全灭

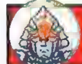
■ 败北条件：バトル7的破坏，クロッペン机的破坏

全灭敌初期配置之后，在地图下方出现敌增援。全灭之后，进入后半话。

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏

当敌部队剩下7机时，在地图左下、右下两面出现增援。当敌部队剩下10机时，在地图右下角再次出现增援。ネシア，カブト击坠后会再生。ネシア，カブト二人击坠后，敌军便会撤退。



第30话 B 狂乱のエンジェル・ハイロウ（攻略）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏，胡索机的破坏

V2AB高达（胡索）强制出击。本话的ファラ着实可恶，底力LV5，运动性有145，身上带着个ハロ，想打中她，不加必中只用集中还得来S/L大法，旁边还有MAP兵器的士兵。所以，先处理掉ファラ或MAP兵器ザンネック（能用MAP兵器轰得到你的那些），其余的就好说话了。击坠ファラ后，在地图右下角出现援军。再次全灭后，在地图上方出现敌援军。击坠クロノクル或カテジナ中的其中一个，就会撤退。进入后半话。

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏，胡索机的破坏，5回合内胡索未到达指定地点

V2AB高达（胡索）强制出击。在胡索到达指定地点后，クロノクル和カテジナ出现在天使之环上。败北条件改为ラー・カイラム的破坏。剩下的就是全灭敌军！胡索本关可以说得クロノクル和カテジナ。



第31话 暗黒の皇帝（合流）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏

像这样左右夹击的地图，只能分兵两处进行。可以占据殖民星的有利地形（无非就是加加血，少点伤害）将敌机打剩下5机时，在地图上方出现援军。全灭后过关。过关后选择路线：向ギシン星间帝国和向行星ラクス。



第32话 A 反乱惑星の対決!!（帝国）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

コスモクラッシャー(ケンジ)强制出击。当敌初期配置剩下5机时，在地图右上方出现敌军增援。敌BOSSワール（ワール大型宇宙船，HP34500）在HP6900以下逃跑。全灭后过关。



第32话 B 禁断惑星のシビル（行星）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏，敌机侵入遗迹

敌部队侵入遗迹的时间是3个回合。剩下的就是全防守了，多多使用连续攻击，有助于快速清理敌部队。当敌部队剩下5机时，会发生剧情，バサラ，ギギル等人便会登场。同时败北条件更改为：バトル7的破坏，バサラ机的破坏。敌BOSSガビル（ガビグラHP40000，小恢复小，EN恢复大，HP在8000以下时逃跑），全灭敌部队之后，在地图右下角出现敌援军。敌BOSSバルゴ（バルゴHP38000，HP回复小，EN回复大，HP在7600以下时逃跑）全灭后，进入后半话。

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏，バサラ机的破坏

バサラ，ミレーヌ，レイ强制出击。

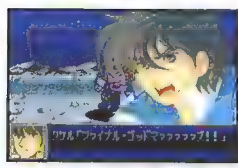


第33话 A 卑劣な皇帝ズール（帝国）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

当敌部队剩下5机时，地图下方出现敌增援。本话中，ワール（ワール大型宇宙船，HP36000）HP在7200时逃跑，レディガンダル（マザーバーン，HP32500）HP在6500时逃跑。全灭后进入后半话。



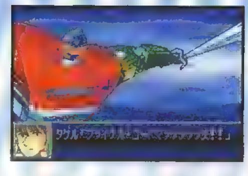
后半话，由于主舰不能移动，玩家可以根据自己现在的总体改造和等级情况选择是全防守或者是进攻型的作战方式。全灭敌初期配置后，ズール带领新增援登场，又一场苦战开始了。击坠了ズール皇帝之后，以为终于成功了，谁知又再生了，不过又跑了……本关终了。



第33话 B 决死の防卫（行星）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏



阿姆罗，夏亚，米莉亚强制出击。另外要说明的是，本话中的BATTLE7的舰长不是マックス了，是エキセドル，没有指挥能力的。击坠本关两位BOSS中ゴラム或ゾムド的一位，剩下的就会撤退。



第34话 A 死斗！ギシン星最终决战！（帝国）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：タケル机的破坏，ラー・カイラム的破坏

ゴッドマーズ（タケル），グレンダイザー（デューク）强制出击。全灭后前半话终了。

后半话开始，ゴッドマーズ（タケル）和ダルタニアス（剑人）强制出击。本话中的ズール（HP43750,HP回复小,EN回复大，底力LV7，超能力LV7）有3个……BT的要命。解决了那三个ズール后,在地图上方又出现了一个！原来这个才是正体（HP150000.HP回复小.EN回复大）！全体攻击吧！打爆一次后,这家伙还会再次复活,然后再将其HP打至50%以下会使用气合和大根性。



第34话 B 恶梦の突入作战（行星）

■ 胜利条件：敌全灭，我方机体到达指定区域

■ 败北条件：マックス机的破坏，ガムリン机的破坏，サウンドフォース的破坏

VF−22S・SボーグルIIF（マックス），VF−19Fイクスカリバ−F（ガムリン），VF−11MAXL改SB（ミレーヌ），VF−19改Fバルキリ−SB(バサラ），VF−17T改ナイトメアSB（レイ）强制出击。前话（决死の防卫）出击过的机体不能出击。当敌初期配置剩下7机时,在地图的中间出现敌援军。如果反复3次后,我们也差不多到了目标区域了。全灭之后,ガビル和グラビル出现。同时作战目的不变。达成胜利条件进入后半话。

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：マックス机的破坏，ガムリン机的破坏，サウンドフォース的破坏



VF−22S・SボーグルIIF（ミリア），VF−22S・SボーグルIIF（マックス），VF−19Fイクスカ

リバ—F（ガムリン），VF—11MAXL改SB（ミレーヌ），VF—19改Fバルキリ—SB（バサラ），VF—17T改ナイトメアSB（レイ）强制出击。全灭后过关。

■ 胜利条件：敌全灭，我方机体到达指定区域

■ 败北条件：マックス机的破坏，ガムリン机的破坏，サウンドフォ—ス的破坏

VF—22S·Sボ—グルIIF（マックス），VF—19Fイクスカリバ—F（ガムリン），VF—11MAXL改SB（ミレ—ヌ），VF—19改Fバルキリ—SB（バサラ），VF—17T改ナイトメアSB（レイ）强制出击。前话（决死の防卫）出击过的机体不能出击。当敌初期配置剩下7机时，在地图的中间出现敌援军。如果反复3次后，我们也差不多到了目标区域了。全灭之后，ガビル和グラビル出现。同时作战目的不变。达成胜利条件进入后半话。



■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：マックス机的破坏，ガムリン机的破坏，サウンドフォ—ス的破坏

VF—22S·Sボ—グルIIF（ミリア），VF—22S·Sボ—グルIIF（マックス），VF—19Fイクスカリバ—F（ガムリン），VF—11MAXL改SB（ミレ—ヌ），VF—19改Fバルキリ—SB（バサラ），VF—17T改ナイトメアSB（レイ）强制出击。全灭后过关。

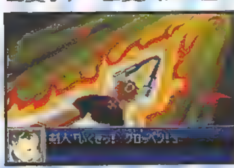


第35话 輝け銀河に おれたちの歌（行星）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏，ミレ—ヌ机的破坏

BATTLE7不能移动。由于敌人移动时先左、上两个方向压过来，先保证这两个方向的防守有人。第3回合时，剧情关系，ミレ—ヌ回到BATTLE7，败北条件中的ミレ—ヌ机的破坏取消。同时，マックス开着VF—22S·Sボ—グルIIF出来了。第5回合，バサラ出击。作战目的追加：バサラ机的破坏。本话中，グラビル(HP39000，HP回复小，EN回复大，HP在7800时逃跑)，ゲペルニッチ（HP150000，HP回复小，EN回复大）。当ガビル被击坠后，ガビル会和グラビル合体成ガビグラ（HP46000，HP回复小，EN回复大）。将ゲペルニッチ的HP打至一半时，她会用气合和大根性。将其击坠后会再生。在全灭之后过关。

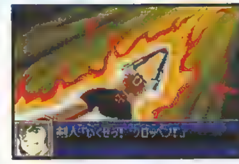




第36话 “破灭”の意味（合流）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏，托列兹机的破坏



ト—ルギス2（トレ—ズ）强制出击。タワ—第一回合出击，在第二回合我方部队到达时撤退。当我方战舰到达时，败北条件为我方战舰的破坏。当击坠敌机5机后，在地图左上方敌增援出现。如果是女主角的线路，那么在这话地图上方出现一队，BOSS为グラキエ—ス。全灭后过关。



第37话 クライシス・ポイント

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏

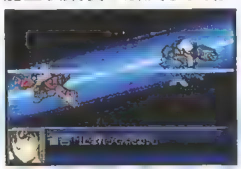
当敌初期配置还剩下5机时，在地图的上方，敌增援到达。シュバルツ在击坠后，会乘ビッグ·デュオ再生，HP50000。地面部队全灭后，进入后半话。



■ 胜利条件：由主人公或副主人公按顺序破坏全能量收集装置

■ 败北条件：我方战舰的破坏，主人公与副主人公机的破坏，经过7个回合

首先是要主人公或副主人公在回合限制内把能量收集装置解决了。第一个是要求在7回合以内到达左下角的能量收集装置。当击破敌一机时，在要到达的地点就会出现5机敌机体。当路上的敌兵全击破后，目的地点会再次出现4机。如果地图的敌人少于6个的话，那么在目的地点会自动出现5个敌人。每破坏一个收集装置，那么时间限制就会增加7回合。全部能量收集装置破坏完成后。全机在7回合内撤退。胜利条件为：敌全灭，我方机体



全部撤退。败北条件为我方机体的破坏，在7回合后至少还有一机没有退出地图。达成胜利条件后过关。



最终话 デザイア

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方战舰的破坏

终于快最后的决战了，全力以赴战斗吧！解决了两位BOSS之后就可以进入后半话。

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方战舰的破坏，主人公机的破坏，副主人公机的破坏（如果副主人公出击）

主人公强制出击。解决两个小BOSS前，应该保证他们的HP在14000以上，如果小于14000他们便会自动补满HP，然后用魂，热血之类的高攻击力武器加上高攻击力的援护，一气灭掉他们！之后，最终BOSSペルフェクティオ(HP200000，LV48，ビームコート，EN回复大，底力LV9，援护攻击LV4，指挥LV4，连击LV4，反击)登场！只要击坠他两次后就可以完成本次大战了！



游戏隐藏内容一网打尽

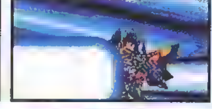
游戏技巧

- 在剧情对话中可以按R+L快速进入地图。
- 在对话中，按R+A可以快速读过对话。
- 在机体移动等动画中，按R可以跳过动画。
- 在播放战斗动画中，按B键可以取消播放，回到地图上来。
- 移动光标时，可以按B加速移动。
- 本作在LOGO画面中，如果等主题音乐放完后会有战斗的DEMO动画，3次循环播放。

主人公机体

- エール・シュヴァリアー（真实系机）
- ブランシュネージュ（真实系机）
- ガナドゥール（超级系特性机）
- ストレーガ（超级系特性机）





精神

自爆	自己的机体爆炸，在周围四格的机器人将不可抗力地减去自己所剩的HP值。	1
侦察	查看敌方不能查看机体的性能。	1
加速	一次性，移动力加3。	5
ひらめき	一次性，完全回避攻击。	10
狙击	1回合间，射程为1的地图武器以外的射程全+1。	20
集中	一回合间，命中率、回避率上升30%	15
努力	在战斗后（一次）所得到的经验值是原来能够得到的2倍。	20
根性	恢复自机最大HP的30%	20
必中	一回合间，命中率100%，但ひらめき（必闪）优先。	20
直击	对手的援护防御，特殊防御无效化	20
不屈	1次性，自机的伤害值为10	15
突击	1回合间，地图武器以外的武器移动后使用可能	25
应援	指定任一队友达到与努力同样效果。	25
信赖	指定任一队友的HP回复2000	30
铁壁	1回合间，自机的伤害值为原来的1/4	30
献身	指定任一队友精神恢复10点	30
ド根性	恢复自机全部HP	40
热血	一次性，攻击力为原攻击力的2倍，会心一击仍有效果。	40

幸运	在战斗后（一次）所得到的资金是原来能够得到的2倍。	40
祝福	给任一队友一次达到与幸运同样效果。	45
かく乱	一回合间，敌人全体的命中率减半，必中优先。	50
气合	自己的气力+10	40
觉醒	自己的行动次数+1	50
脱力	指定任一敌机体的气力-10	60
魂	一次性，攻击力为原攻击力的2.5倍，会心一击仍有效果。	60
补给	给队友的机器人的EN与弹药全恢复，气力不减。	60
激励	给周围队友的气力加10	60
友情	指定任一队友的HP全回复	50
再动	已经待机的队友再次行动。	90
爱	加速、必中、ひらめき、热血、幸运、努力、气和同时使用	90

■ 强化道具

	机体	
ブースター	移动力+1	1000
メガブースター	移动力+2	2000
アポジモーター	移动力+1 运动性+5	1500
マグネットコーティング	运动性+5	1000
バイオセンサー	运动性+10	2000
サイコフレーム	运动性+15	3000
ハロ	[illegible]	[illegible]
チョバムアーマー	HP+500,装甲+100	[illegible]
ハイブリッドアーマー	[illegible],装甲+150	[illegible]
超合金Z	HP+1000,装甲+200	[illegible]
超合金ニューZ	HP+1500,装甲+250	[illegible]
大型ジェネレーター	最大EN+50	2000
メガジェネレーター	最大EN+100	[illegible]
ソーラーパネル	[illegible]	[illegible]
ホバークラフト	[illegible]	[illegible]
ミノフスキークラフト	[illegible]	[illegible]
ミノフスキードライブ	[illegible]	[illegible]
スラスターモジュール	[illegible]	[illegible]
S-アダプター	[illegible]	[illegible]
ビームコーティング	装备ビームコート	[illegible]
Iフィールドバリア	装备Iフィールド	[illegible]
	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
リニアシート	射程+1 命中+10	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

照准值CPU	全武器的CT率上+20%	2000
大型マガジン	全武器的弹数为原来的1.5倍,不可以重复安装	2000
ENチップ	武器的EN消费量减10%,不可以重复安装	1500
ENメガチップ	武器的EN消费量减20%,不可以重复安装	2000
ENギガチップ	武器的EN消费量减30%,不可以重复安装	2000
	消耗	
プロペラントタンク	EN全回复,使用后丢弃,战斗时使用道具	500
リペアキット	HP全回复,使用后丢弃,战斗时使用道具	500
カートリッジ	全武器的弹数全回复,使用后丢弃,战斗时使用道具	500
[illegible]	精神点50回复,使用后丢弃,战斗时使用道具	1000
スーパーリペアキット	HP、EN、精神全回复,使用后丢弃,战斗时使用道具	1000
	特殊	
エナジーテイカー	对手的EN减少30	500
エナジードレイン	夺取对手EN30,自己EN回复15	1000
マインドテイカー	对手的气力减少5	500
マインドドレイン	夺取对手5点气力,自己气力上升5	1000
スピリットドレイン	夺取对手SP10,自己SP回复10	1000
スパイダーネット	对手的移动力在一回合内减半	500
アーマーブレイカー	对手的装甲值在一回合内减少30%	500
ECMジャマー	对手的命中率一回合内减半	500
センサーブレイカー	对手的回避率一回合内减半	500
ウエポンブレイカー	对手的攻击力一回合内减半	500
HPウイルス	3回合内,每回合一格减少HP100	1000
ENウイルス	3回合内,每回合一格减少EN10	1000
マインドウイルス	3回合内,每回合一格减少气力1点	1000
[illegible]	1回合内,不能移动	300

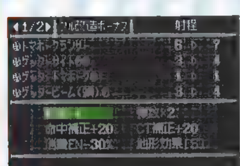
■ 技能道具

机师能力				特殊技能	
格斗能力+10	500	命中能力+15	1500	援护攻击+1	2000
格斗能力+15	1000	回避能力+5	500	援护攻击+2	4000
格斗能力+20	1500	回避能力+10	1000	援护攻击+3	6000
射击能力+10	500	回避能力+15	1500	援护防御+1	2000
射击能力+15	1000	[illegible]力+10	1000	援护防御+2	4000
射击能力+20	1500	[illegible]力+20	3000	援护防御+3	6000
防御能力+10	500	初期气力+5	2000	底力+1	2000
防御能力+15	1000	初期气力+8	4000	底力+2	4000
防御能力+20	1500	初期气力+10	6000	底力+3	6000
技量能力+10	500	SP消费-10%	2000	コンボ+1	2000
技量能力+15	1000	SP消费-20%	4000	コンボ+2	4000
技量能力+20	1500	SP消费-30%	6000	コンボ+3	6000
命中能力+5	500			カウンター	3000
命中能力+10	1000			ヒット&アウェイ	3000.

■ 全改造系统

● 机体全改造后的奖励为：最大HP+20%，最大EN+20%，地形适应为S（原不可用仍为不可用），移动力+2，运行性+20%，装甲+20%。

● 武器全改造后的奖励为：射程+1，弹数x2(1发的仍为1发），命中补正+20，会心一击补正+20，消费EN-30%，地形效果升级为S。（原不可用仍为不可用）



■ 周目奖励

● 二周目时，15段改造可能，金钱继承，PP继承，机体改造继承，驾驶员已改造的PP继承。

● 三周目时，20段改造可能。

■ 周目奖励

● 击坠数奖励：50机后，为王牌机师，获得资金增加10%，出击初始气力+5。

100机后，双A，获得资金为增加20%，出击初始气力+10。

■ 合体攻击

オルタネイドデュエル	ガナドゥール、ストレーガ
Wマジンガーブレード	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー任意两机
Wマジンガーパンチ	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー任意两机
トリプルマジンガーブレード	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー
トリプルマジンガーパンチ	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー
Wバーニングファイヤー	マジンガーZ、グレートマジンガー
Wライトニングバスター	グレートマジンガー、グレンダイザー
マジンガートルネード	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー
デュアルミサイル	ダイアナンA、ビューナスA
αβγアタック	ガンパー、アトラウス、ベラリオス
ファイナルゲッタービーム	真ゲッター1、真ドラゴン
ファイナルゲッタートマホーク	真ゲッター1、真ドラゴン
Dフォースフォーメション	VF-19Fエクスカリバ-F(ガムリン机)、VF-19Fエクスカリバ-F(金龙机)、VF-19Fエクスカリバ-F(ドッカー机)
Wピンポイントバリアパンチ	VF-22S・Sボーゲル2B（マックス机）、VF-22S・Sボーゲル2B（ミリア机）
ダブルマイクロミサイル	VF-22S・Sボーゲル2F（マックス机）、VF-22S・Sボーゲル2F（ミリア机）
ダブルガンポット	VF-22S・Sボーゲル2G（マックス机）、VF-22S・Sボーゲル2G（ミリア机）
ダブルオーバーハングキャノン	Vガンダム、Vダッシュガンダム、Vダッシュガンダム・ヘキサ任意两机
Wフィン・ファンネル	νガンダム、量产型νガンダム、Hi-νガンダム任意两机
ダブルファンネル	ヤクト・ドーガ（クエス机）、ヤクト・ドーガ（ギュネイ机）
ボロットホームラン	ボスボロット、ロボットJr
PLANET DANCE（地图兵器）	VF-19改Fバルキリ-SB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
突击ラブハート（地图兵器）	VF-19改Fバルキリ-SB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
HOLY LONERY LIGHT（地图兵器）	VF-19改Fバルキリ-SB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
MY FRIENDS（地图兵器）	VF-19改Fバルキリ-SB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）

■ 隐藏机体/角色

◆ **VF-11Cサンダーボルト：**「斗う市长 エースミリア！」开始时ガムリン的击坠数在10机以上。

◆ **グラキエース&ファービュラス：**「アイスドール グラキエース」中用主人公对グラキエース进行说得／「生と死の咒缚」说得グラキエース后出现的选项选择【システムカットしない】。

◆ **ウエントス&ストゥディウム：**「运命の风」中出现的选项选择【话を闻いてみる】／「生と死の咒缚」中出现的选项选择【システムカットしない】。

◆ **ガンダムMk-Ⅲ：**「强袭！ギシン星间帝国ベガ舰队」终了后的选项选择「木星に行く」。

◆ **νガンダムHWS装着型：**「强袭！ギシン星间帝国ベガ舰队」终了的选项选择「カイラスギリー攻略作战に参加する」。「カイラスギリー攻略战」开始时アムロ的击坠数在50以上。

◆ **B·D&ザーメ·ザウ：**「せなかごしのセンチメンタル」最终地图把B·D击破。

◆ **ヴァイエイト、メリクリウス：**「ザール舰队总指令クロッペンの挑战！」开始时ノインと与ヒルデ的击坠数在20以上。

◆ **フルアーマーZZガンダム：**「战场の父 战场の子」开始时ジュドー的击坠数在35以上。

◆ **マーグ&ガイヤー：**「银河の虎」中タケル说得マーグ。「夸り高き反逆者」中タケル说得マーグ。「战场の父 战场の子」终了后的选项选择【旧エリオス领へ向かう】。「暴かれた真实」中タケル说得マーグ。

◆ **ダルタニアス追加武装：**「战场の父 战场の子」终了后的选项选择【旧エリオス领へ向かう】。

◆ **カテジナ·ルース&ゴドラタン、クロノクル·アシャー&リグ·コンティオ：**「战场の父 战场の子」终了后的选项选择【エンジェル·ハイロウ攻略】。「幻觉と踊れ」中，先把タシロ在カテジナ、クロノクル击破，使二人撤退。「狂乱のエンジェル·ハイロウ」中用ウッソ对カテジナ、クロノクル进行说得。终了后的对话中有「エンジェル·ハイロウにいた人达を回收するためにOZを使う～」之后有「ベスパを捕获した～」的对话加入。

◆ **V2アサルトバスターガンダム：**「战场の父 战场の子」终了后的选项选择【エンジェル·ハイロウ攻略】。

◆ **ハマーン&キュベレイ：**「狂乱のエンジェル·ハイロウ」后半地图开始时アムロ、カミーユ、ジュドー、シャア的击坠数35以上、4人合计在400以上。

◆ **シビル、ギギル&FBz-99Gザウバーゲラン：**「暗の帝王」终了后的选项选择【惑星ラクスへ向かう】。

■ 小机战

◆ **1话：**ウッソ移动到マーベット的左侧，使用八手ビームサーベル（含援护攻击）攻击マーベット下方的敌机。然后让マーベット使用ビームバズーカ攻击剩下的敌机。

◆ **2话：**ギュネイ移动到离敌机4格的位置上，使用ビームアサルトライフル攻击。然后ウッソ使用ビームサーベル攻击。

◆ **3话：**マーベット移动到シュワルツ的下方,使用2连マルチランチャー带援护攻击进行攻击。然后シュワルツ用ミサイル攻击。

◆ **4话：**マーベット移动到左边极限，用ビームライフル攻击ファ左边的敌机。ファ的メタス变形后，进入基地。

◆ **5话：**ギュネイ移动到离敌机3格位置的海中，使用ミサイル攻击。ウッソ移动到离敌人右边2格的位置上，使用八手ビームサーベル攻击。

◆ **6话：**カミーユ使用精神中的“突击”再向右移动一格、使用ハイパーメガランチャー（带援护)攻击カミーユ右侧的敌机。ファ移动到カミーユ的左边。

◆ **7话：**首先隼人使用精神“直击”,用ミサイル攻击ドゥガー。之后、用ジュンコ的ビームバズーカ攻击レンダ。然后シュワルツ攻击レンダ，オリファー使用加速后攻击ドゥガー。



◆ **8话：**铁也使用精神“加速”,移动到ボス的左侧使用ブレストバーン。然后ボス对グレードマジンガー进行补给。甲儿降到地上移动到铁也的左下方，使用Wマジンガーパンチ攻击。

◆ **9话：**全机体都变形为MA形

态,都使用加速，カミーユ移动到敌机中间，アムロ和ジュドー移动到敌机下方，剩下的2架机体移动到敌机的旁边，呈半包围状态。可以使用ド根性、ひらめき和不屈等精神。

◆ **10话：** ブライト用大型メガ粒子炮攻击最左边的最上方的敌机。然后，ロジャー使用热血后，地图兵器（ミサイルパーティー）对左边使用。最后，トロワ使用热血后、用マイクロミサイル点到左边第2机，上面的第2机。

◆ **11话：** ドッカー使用气合,变形为VF-17DナイトメアB。バサラ移到ガムリン（右边）的下方2格的地方后，使用HOLY LONELY LIGHT。ガムリン使用加速，移动到ドッカー的上方,使用小口径レーザー炮加援护攻击攻击敌机。ドッカー移动到敌机旁边，使用一齐射击。

◆ **12话：** ジュンコ使用2连マルチランチャー攻击。オリファー使用加速移动到离敌机2格的位置上使用ビームライフル攻击。さやか移到ジュン的下方，使用带援护攻击的スカーレットビーム。

◆ **13话：** マーベット每回合都使用“不屈”。首先向上1格，左边3格的水中移动，下一回合向左移动2格，第三回合正好到达目的地。

◆ **14话：** ブライト用连装ミサイルランチャー攻击其下方的敌机。アムロ分离后使用精神“加速”移到最下方使用ビームライフル攻击。

◆ **15话：** 金龙使用热血与ひらめき后使用マイクロミサイル攻击、バサラ加气合与热血后,用PAWER TO THE DREAM攻击。

◆ **16话：** 开始时，移动到右5格，下1格的位置上，下一回合到达。

◆ **17话：** クエス使用“突击”后,用メガ粒子炮攻击上面的リグ・シャッコー。ブライト使用プロペラントタンク加给ギュネイ，再使用精神“不屈”后移动到上面使用对空レーザー炮攻击“リグ・シャッコー”。ギュネイ使用メガ粒子炮攻击。

◆ **18话：** ダルタニアス先分离。弹儿用ガンバーカッター攻击。ベラリオス使用クロー击。剑人再合体回去后，移动到敌旁边使用トランセイバー攻击。



◆ **19话：** ボス移动到最左边的行动位置，回合终了。敌行动回合时，全部防御。

◆ **20话：** 五飞使用热血和气合使用ツインビームトライデント攻击最右边的敌人。デュオ使用热血后，移动3体合并在一起敌机的右边或者中间(也就是竖排2机合并)使用ツインビームサイズ连续攻击。ヒイロ降到地上，移到カトル的右边，加上援护攻击使用マシンキャノン攻击カトル下方的敌机。カトル加热血后用ヒートショーテル攻击最近的敌机。トロワ加热血后使用2连装ビームガトリングガン攻击最后一个。

◆ **21话：** カミーユ使用热血用ハイパーメガランチャー攻击最左边的敌机。シャア使用直击后用メガ粒子炮攻击左边第2个敌机。アムロ使用加速移动到目的地。

◆ **22话：** ゼクス使用ひらめき，变形后，移动到正下方的敌机的右上后，使用エナジードレイン攻击左下方的敌机。ノイン使用精神给ゼクス再动与信赖。ゼクス再使用ひらめき、移到右下方敌机的下方4格处或者只移到其下方也可。ノイン变形后，移动到最左边的敌机右侧的位置，再使用スパイダーネット攻击最下方的敌机。回合终了后，全部使用防御即可。

◆ **23话：** マリア使用“加速”移到グレンダイザー旁合体。再次使用マリア的加速,移动到基地的左侧。ひかる移动到基地的右侧。回合终了后，全防御即可。

◆ **24话：** トロワ使用マイクロミサイル，以ヒイロ为中心点后发射。デュオ进行自爆。ヒイロ移动到敌旁边，ノイン给ヒイロ再动。ヒイロ使用自爆解决。

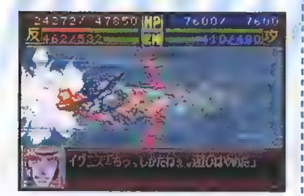
◆ **25话：** アムロ先使用加速、魂、觉醒搭载到战舰上。ブライト使用加速向下移动。ノイン再使用动给ブライト。ブライト再使用加速和突击、用大型メガ粒子炮攻击。アムロ从战舰中发进，用ビームライフル攻击。

◆ **26话：** 龙马使用ひらめき、加速、气合,移到右侧敌机的上方使用ゲッタービーム攻击。省吾使用加速直下移动,用レーザーオーブガン攻击右侧的敌机。マーベット使用不屈和铁壁,在省吾的左侧待机，做援护防御。ウッソ使用ひらめき后在マーベット左上一格处待机,回合终了。下一回合，省吾使用加速与クロノクル邻接。

◆ **27话：** ケンジ使用加速、ひらめき、热血，移动到下方的敌机的右下一格处，使用コスモレー



ザー攻击。回合终了。敌攻击时防御即可。ケンジ再使用加速、ひらめき移动到上方的敌机的下方3格的位置上。回合终了。下一回合时，ケンジ再使用加速移动到目标地点。



◆ **28话：** ヒルデ先使用2次激励，カトル使用ミサイル带援护攻击的攻击マザーバーン。ヒイロ也是带援护攻击的ツインバスターライフル攻击マザーバーン。デュオ使用带援护攻击的バスターシールド攻击マザーバーン。ヒルデ使用援护攻击对マザーバーン攻击。トロワ使用热血后，用フルオープンアタック攻击マザーバーン。

◆ **29话：** カミーユ使用热血和ひらめき，变形后，用ハイパーメガランチャー带援护攻击攻击左边第一列的中间的敌机。省吾使用爱，移动到水中的2机旁，使用格斗连续攻击。在ウッソ使用热血后，移动到3机在一起的敌机下方，用ビームサーベル攻击。アムロ使用热血后，用メガビームキャノン攻击カミーユ左侧的敌机。

◆ **30话：** 龙马使用觉醒后。变形为ゲッター3,弁庆再使用热血。移动到下方的敌机的上方3格的位置，用ゲッターアーム攻击。龙马再使用觉醒、弁庆使用热血。变形成ゲッター1，降到地上。移动到上方的敌机左侧3格处，使用スパイラルゲッタービーム。使用道具中的非常食。龙马使用觉醒，弁庆使用热血,隼人使用加速。变形成ゲッター2,移动到敌机的右侧。用ドリルアーム攻击。弁庆再使用热血，隼人使用加速。变形成ゲッター1，与敌机相邻接,用ゲッタートマホーク攻击。

◆ **31话：** 首先，让ガムリン机加爱攻击中间的，然后移动到殖民星的中上处。然后，让ゴウ加热血、加速，移动到殖民星右上，击坠其上方的敌机。再让カミーユ变形,加热血,突击,移动到殖民星的右上一格,击坠其右边的。再让ウッソ加热血和加速，移动到下面两机的中下方，攻击。最后让ジュドー机变形，加热血后，攻击同一个敌人击坠。

◆ **32话：** トレーズ使用热血后，用ドーバーガン攻击斜排着的左边第一个敌机,攻击后,移动到左侧殖民星的右上角。ゼクス使用狙击。用ヒートロッド攻击最右侧的敌机,然后移动在トレーズ的左边。シャア移动到ゼクス打过的敌机下方，用ビーム・ショット・ライフル或ビーム・トマホークサーベル攻击。

◆ **33话:**剑人先使用气合2次，然后分离。ベラリオス使用ひらめき，移动到弹儿的旁边用クロー攻击ガスコン。弹儿再使用直击，攻击上方的敌机。剑人再合体，使用ひらめき、不屈和铁壁,移动到下方2机一起的左侧,使用トランセイバー攻击。回合终了。第一个敌机用火炎十字斩り,第2个用トランセイバー,第3个用火炎十字斩り。剑人分离。ベラリオス加上ひらめき,移动弹儿的旁边使用クロー攻击ガスコン。弹儿对监视ロボ用ガンバーカッター攻击。剑人用αβγアタック攻击ガスコン,或合体用用火炎十字斩り。

◆ **34话：** ボス使用脱力5次（其中用献身一次），さやか加必闪，ジュン加必闪和热血，剩下的SP献身用,甲儿用热血、不屈和气合x4,飞行的机体全部降到地上。首先ジュン移动到甲儿的上方攻击，さやか给甲儿补给后移动到ボス边攻击，ボス然后自爆，甲儿用铁也的援护攻击，完成。

◆ **35话：** ミリア用铁壁＋热血变形为VF-22S・SボーゲルⅡB移动到バサラ旁边用一齐射击，バサラ用热血＋突击移动到加了气合的ミレーヌ旁移动攻击，ミレーヌ加铁壁移动到マックス的下方攻击，マックス使用觉醒＋热血变形为VF-22S・SボーゲルⅡB，攻击。然后再用热血，攻击。并且自己还死不了。

◆ **36话：** 首先,弁庆气合×3,龙马气合＋热血（ひかる献身×3），剑人气合×2　热血（ひかる＋ノイン献身）ベラリオス给ひかる信赖×2，アムロ热血＋加速　マリア加速＋热血＋闪き。ひかる攻击ゲッター旁边的敌机，ゲッター移动到那个敌机的右边攻击,ダルタニアス分离,ノイン给ゲッター使用再动，ゲッター热血＋加速移动弹儿的上方攻击，ベラリオス移动左上一格用合体攻击，再让アムロ补一枪。マリア移动到弹儿的下方攻击弹儿左侧的敌机。弹儿攻击两机并排的右边，然后合体,剑人用连续攻击击倒其中一个，ノイン变形后移动，击倒剩下的。

◆ **37话：** バサラ先加一个气合，然后使用地图兵器版的突击ラブハート・Σ。给布莱德等5人。5人中全部加热血（除捷多）。先卡缪，加突击后移动到布莱德下方，带援护攻击的攻击ゲルゲル。然后是阿姆罗与夏亚的攻击对象成对角线，用ファンネル（フィンファンネル）攻击。捷多移动下卡缪的下方，用ミサイル・ランチャー攻击バキューム。这时,再用ミレーヌ给捷多再动，并且用突击ラブハード・SB给捷多。布莱德再用ハイパー・メガ粒子炮轰下去。捷多热血，用ハイ・メガ・キャノン（地图兵器）轰下去。再让レイ用再动给捷多，捷多再热血，再用地图兵器。全灭。

文/ CHINAGBA 正树

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.7.25
	类型：AVG	价格：4800日元	其他：——

名侦探柯南～被盯上的侦探～

神秘男子："开始实行计划……"
神秘女子："斯菲克斯的……复活"
神秘男子："今天这个时候……"
神秘男子："斯菲克斯将会再次复活！"
神秘男子："哼哈哈哈哈哈"

セキュリティシステム暴走事件
安全系统失控事件

柯南独自一人来到米花町防灾中心，原来阿笠博士找新一来一起测试新完成的防灾对策系统。在对话中，阿笠博士告诉柯南,有一件寄给他的邮包，现在由安全系统进行保管。话刚说完，阿笠博士的防灾安全系统便发生了异常，全部失控了！阿笠博士说应该是中央管理装置发生问题了，必须要到那里去才行。柯南便马上说这事交给他了。阿笠博士刚站起来，便闪到腰了，接着安全系统一连串地报告异常信息。町防灾中心的职员马上出去找救援了。这时，阿笠博士制作的安全系统的防御机器人自动模式启动，该模式会对任何侵入的外敌进行攻击。



柯南进入右边的房间后，柯南身上的便携式电话响了。阿笠博士告诉柯南通过这样的房间需要到箱子上面，并且按住B键冲刺再按A键可以跳得更远的技巧。同时也提醒柯南，千万不要碰到防御机器人。另外，按START键加十字键可以观察房间内的布置情况，同时可以了解房间内那里有谜题卡片(下一话就会出现）以及补血的道具。



↑本房间的目标是到达在右上方的门。



↑在本房间中还有一个道具，可以恢复柯南的体力。

进入另一个房间后，柯南发现路被堵住了。这时柯南的便携式电话又响了，阿笠博士告诉柯南，推动房间内的不同颜色的箱子可以做成一条通道。



↑只要把箱子推成如图的样子便可通过。

进入下一个房间。同前一个房间跳箱子的方法，到最左边便可通过，这里不在赘述。

柯南进入第5个房间后，发现有激光。阿笠博士告诉柯南，



↑第4个房间的推箱子方法。

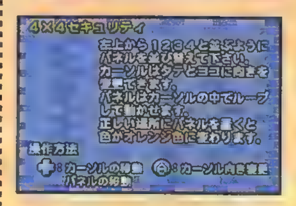
不能碰到激光，可以用跳，或者爬或者助跑时按R滑过去。并且跳一定要多用助跑，否则很容易碰到激光。

通过这个房间后，便来到了防御机器人的房间。阿笠博士告诉柯南，对付那个机器人只要用踢力增强鞋踢它的背部三次即可。



↑打倒防御机器人后进入中央制御室。

迷你游戏



这个迷你游戏只要在时间范围内，把8个数字按从左至右以1～8的顺序排好（数字放对的地方会变成橙色）。游戏中，使用十字键变换游标所在位置以及方块的移动，A键变换方块移动的方式是横的还是竖的。完成后便会停止该安全系统。

之后返回。柯南看到了寄给他的邮包，取到他的邮包不要按B键，跟着机器人背后就行。



柯南拿到邮包后，邮包是一个叫斯菲克斯的组织寄来的，但是斯菲克斯是20年前的一个神秘盗贼组织的名称。邮包内是一封请柬，以及一些带编号的谜题卡片。请柬上说，希望工藤新一光临侦探主题公园。

（第一剧本终了）

探偵テーマパーク
侦探主题公园

毛利一家带着柯南一起来到了侦探主题公园。



↑第一个房间，踩圣印过此版，不用去踩此图中的两个圣印便可。



移动4个圣女像回魔法阵，这里并没有什么难度，不多说了，完成之后，获得谜题卡片，然后使用获得的谜题卡片打开在上方的门。

下一个房间同第一个房间。

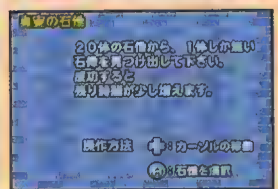


↑通过这个房间不必去踩上面的圣印。



↑这个房间的移少女像多了颜色的对应。在移动的过程中，可千万不要把自己的路给堵上了！所以，建议移上面的四个时，要留出一个位置走路！完成后获得一张谜题卡片。

迷你游戏



迷你游戏：真实的石像，游戏的内容是找出全部20个石像中只有一个的石像。

分别是：（1，3）；（3，3）；（2，4）

进入下一个房间后，只要踩过4个魔法阵，并且入手这里的全部谜题卡片便可以了，完成后进入下一个房间。

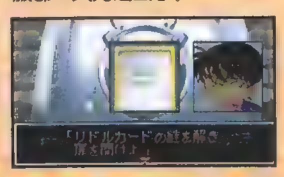


↑踩亮全部9个魔法阵就行了。完成9个魔法阵全亮因为没有时间限制，踩的方法是左上,左下,右下,右上,中间。完成后获得一张谜题卡片。完成之后，柯南便和兰一起到另一个房间。



柯南话音刚落,服部平次与和叶也进来了。问候之后,和叶和兰继续她们的侦探游戏了。柯南和平次两个人在交流的过程中，发现一个门上有这么一条信息，解开谜题卡片的谜后，门就会打开。

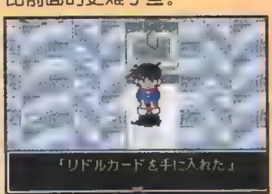
这时传来兰和和叶的叫声，服部一人先进去了。



因为门被服部关上了，柯南只好从下面的门出去。

这里要注意的是，靠的是速度,因为这些踏板会在过大约2秒左右的时间后自动下降。这里靠的全部都是个人技术了！

接下来的区域仍然如此，比前面的更难了些。

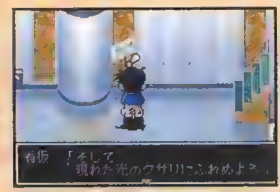


↑获得此处的谜题卡片后通过。

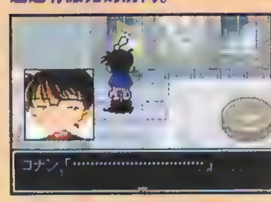


踩下圣印，在限定的时间内,获得全部的金币，同时注意移动的石板。

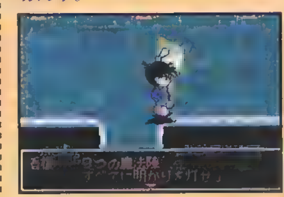
取得所有的金币后进入下一区域。



↑踩下圣印，在限定的时间内，通过有激光的房间。



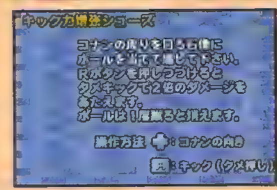
↑踩下圣印,在限定的时间内,使用双引擎滑板获得所有的金币。按R键可以使用或不使用滑板，A是跳，B是加速。这样的房间连着有两个。



然后来到踩9个魔法阵的房间了。踩的方法是右上,中间,中下，完成后。获得谜题卡片。

进入下一个房间后，开始迷你游戏：踢力增强鞋。

迷你游戏



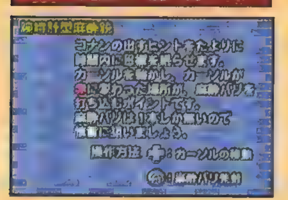
游戏方法是按R键把球踢出去,踢周围的3个石像,每个石像

攻击2次，如果一直按住R键，鞋子产生电流的话，便是2倍攻击。

全完成后，来到终点。

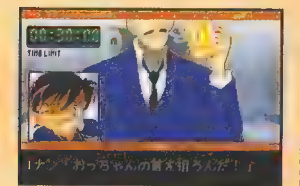
大家都先开心地结束了游戏，来到了终点。这时，出现了一名神秘男子，拿着枪对着和叶和兰，要试试侦探的最后的问题。如果答错了，和叶和兰的命就可能不保。小五郎果真是没有侦探脑子，什么都不知道。在这紧要时候……

迷你游戏



迷你游戏：手表型麻醉枪。

游戏方法是，在时间范围内，移动准心，当准心变成红色时的地方用麻醉枪针麻醉小五郎，不过只有一次机会，要慎重！

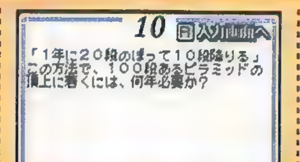


柯南：“打到叔叔的颈部就行了！”



柯南：（好了！叔叔已经睡着了……之后是）

这个问题的中文意思是这样的：“一年爬20阶并且又下来10阶”，如果使用这样的方



法，有100阶的金字塔，需要多少年才能达到呢？

答案是9年（日文平假：きゅうねん），按R键进入回答答案的画面。

这时平次出现，冲上去把那个神秘男子撞倒在地上。

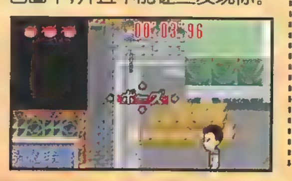
中華街乱闘事件

中华街乱斗事件

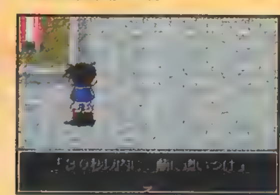
小兰出去到中华街去练习中国武术去了，柯南也准备出去玩足球了，正巧柯南下楼时，被园子撞到了，园子说她也要去中华街做事，并且她收到了一个叫做王先生的人送的请柬，并且请柬中也放入了谜题卡片。柯南这时告诉园子说，兰她也去了中华街练习空手道了。然后园子让柯南跟踪小兰。



跟踪游戏开始，最主要注意时间和行人就可以了，另外在图中的这里有一张谜题卡片，红色圈中，并且不能让兰发现你。



接着的是“30秒内，追到小兰”的小游戏，这里又是推箱子的活，发现推错了马上RESET本区域就行了。30秒以内可以轻松完成。



在接下来的地方，小兰会回头来看看，就是如图头上打着问号的样子。看来是因为她对这里的地形不熟所致。另外在此图的汽车上方有加柯南生命的道具。



↑左下的前方也有谜题卡片可以获得。

接着园子看见小兰在等京极，她便吃醋了。在京极解释他们在等王师傅要教他们中国拳法时，园子在柯南的提醒下清醒了。原来这个王师傅就是给园子请柬的王先生。王师傅是请她来吃晚餐的。园子和王师傅第一次相见是在园子家的一次聚会上。说话间，他们便来到了王师傅的道场了。



这时，王师傅正和一位叫典伊的人谈事，但王师傅对典伊所说的事不太高兴。之后王

师傅让小兰和京极去道场练习，同时也邀请园子和柯南观看中国武术。并且留他们吃晚饭。

迷你游戏

迷你游戏：兰的空手道修行

方向键控制左右，A拳，B脚，与王师傅的一样就可以。合格率达到50%就可以过了。另外，输入的时机是在王师傅的单个动作出来后输入便可，没有让玩家进行瞬间记忆。



之后，大家看了中国人的笑话之后（可恶哎！）园子和京极出去买东西了。柯南独自一个人等兰。这时，柯南听见典伊要让李元毒杀王师傅的话。



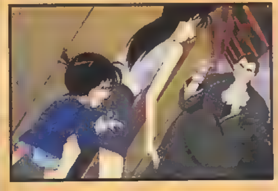
这时兰看见了柯南："啊！柯南，你怎么会在这里……？哎？大家呢？"

柯南："啊，小兰姐姐……嗯，不…那2人去买东西了……"

典伊："嗯…谁在外面？"

柯南：（坏了……！）

典伊发现了小兰和柯南。

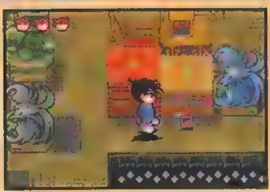


进入四周的每一个房间分别是玄武、白虎、朱雀、青龙，只要把外面对着的颜色的四神兽的石像推到房间中的机关上就可以了。另外在这四个房间里还分别藏有4张谜题卡片。









完成机关之后，我们就可以打开白虎之间的门，从这里出去。出来之后，柯南发现这里有看守，然后用踢力增强鞋踢昏那看守。踢看守时最好在正面。



两人跑出来之后，便直向晚餐会上去了。但路上都是典伊的手下，只好使用滑板冲过去。经过了重重困难之后，来到了会场。



酒会刚刚开始，兰和柯南冲进来之后，让王师傅不要喝那杯酒。然后便借用园子做了一次推理把典伊的野心给识破了。但是典伊又把香花作为人质从后门跑了。



李元把典伊打昏之后，两位情人也得到了王师傅的认可。园子也得到了京极的心。





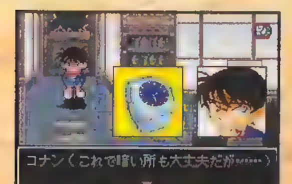
兰和柯南出来后，看见道场外面聚集着很多人，并且还看见了小五郎。小五郎说是受王师傅老婆的委托，来查事的。但不幸的是，小五郎又被耍了。这时，柯南又发现了小五郎胸袋上放着谜题卡片……

幽霊病院財宝事件
幽灵医院财宝事件

少年侦探团也收到了一封委托书，要求去查幽灵医院之谜。但当柯南知道在他们的委托书中也有谜题卡片后，又决定去看个究竟。

步美、光彦和元太在医院旧址中正在说传言是真是假时，他们看见了有穿着白衣服的人大叫了起来。

柯南和灰原两人进入了医院。决定分头去找人。



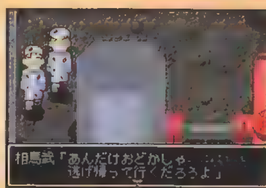
这些房间都是可以用跳或爬通过，在有“医师”的地方只要不被抓到就可以了。首先柯南找到了光彦。光彦说有幽灵，柯南给光彦解释没有幽灵之后，两人便继续去找元太了。在接下来的房间会变得很暗，不过还是有一点点的亮度的，不过可以使用手表形手电照明。但在有人的地方就不能开手电了。



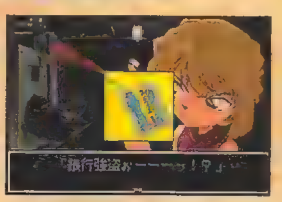
找到步美后，柯南4人在房间里发现了报纸，报纸上说“银行强盗犯逃走中”并且是昨天的新闻。之后步美3人又开始了关于谣言的讨论。柯南说那只是偶然。这时柯南发现没见灰原。就在这里，灰原给柯南通信了。

灰原说自己摔到了地下室，说话间，相马茂和相马武两人进来了。





两人先说了关于小孩子在医院出现的事，然后又提到了自己强劫银行的事。



光彦，步美，元太：“银行强盗！？”

柯南：“笨蛋！”

柯南：“不要出这么大声！”

“银行强盗！？”

“笨蛋！”

“不要出这么大声！”

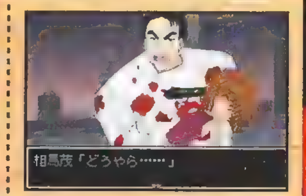


就这样，灰原被相马武发现了。灰原被带到了另一个地方。柯南联络了警察，并向地下室前进。



柯南一行来到了地下室

一开始就是要在2分钟内跑出地下室后，到电梯的地方。接下来又是2分钟跑到给水塔。

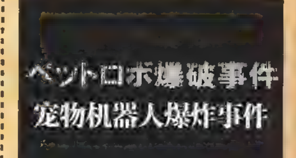


灰原又被相马茂给劫持。这时，柯南等4个和相马茂玩起了攻心战。在与相马茂放松警惕后，柯南一脚把给水塔上的水箱给踢破了。



相马茂中了柯南射出的麻醉针。就在这时给蓄水槽翻了下来，5人也及时逃开了，没有受到什么大伤害。

光彦、元太、步美发现了强盗偷的钱放在蓄水槽之后。一切也都结束了。柯南也获得了用来代替委托费的谜题卡片。

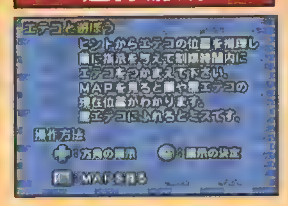


ペットロボ爆破事件
宠物机器人爆炸事件

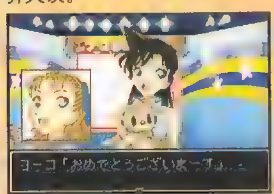
小五郎一家来找电视台，但

感觉到台里的人少了一些。原来这次的拍摄是这个大楼的最后拍摄任务。正在闲聊之中，本次拍摄的主角ETEKO的设计者浅井出现了。两人便攀谈起来了。过了一会，大家便进入拍摄现场，进行了摄制工作。在摄制节目的过程中，兰和柯南有幸能和最先进的宠物机器人一起玩。

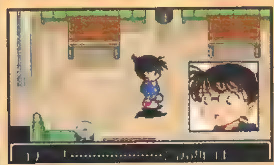
迷你游戏



迷你游戏，与エテコ一起玩耍，在限定的时间内，用自己的推理给兰以指示，抓住ETEKO。抓住黑色的ETEKO算失误。



在玩完游戏之后，突然发生了一件命人咂舌的事。浅井博士竟然用ETEKO做炸弹，要求全场人员不准动，否则ETEKO将会爆炸。这时浅井博士的助手吉良因为要抓一个在外面的ETEKO被“炸死”。浅井也在这之后，离开了现场。ETEKO要求政府在一小时内拿出3亿日元来赎人质，大家都在慌乱之时，柯南找到了出口——通风口。

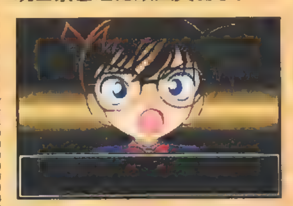


柯南跳到了舞台上层，柯南在避过诸多的带有炸弹的エテコ区域后来到了这里。

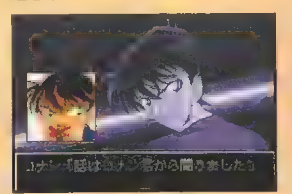
柯南通过连接ETEKO的便携电话了解到，大楼设置了双重炸弹。并且发现警备室没有被监视，柯南决定前往。

来到了B1的第2个房间后的柯南发现了监视器，躲监视器的视野可以在箱子上跳，也可以躲在箱子后面。经过重重的困难，柯南终于来到了警备室。

柯南进入之后，看见浅井正在想办法让ETEKO停止自爆的程序，但是没用了。柯南在确定了爆炸程序解除密码是お座り，并且是必须是浅井的声音。并且发现了在警备室前，并没有发现因ETEKO爆炸而死亡的吉良的遗体。柯南正在思考犯人到底是谁的时候。发现警察已经把赎金交出了。



正当这时，警视厅也来到了现场，目暮要求处理班分散行事。柯南在分析了一系列事情经过之后，终于知道犯人是谁了！



柯南告诉目暮一系列的事件解决方案。接下来，柯南使用R键使用蝴蝶结型变声器，使ETEKO停止。

当柯南来到第二层时，发现这里有ETEKO没有耳朵，也就不能使用变声器了，完全靠跑了。这时先去右边。把隐藏在箱子下面的谜题卡片得到手。如果不要的话就可以直接去左边。

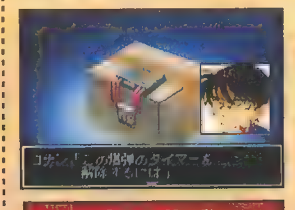
柯南终于来到了第5拍摄大厅。

柯南与犯人吉良开始了长长的对峙，但因为最后吉良手上还有一个炸弹引爆器，没办法，只能使用手表形麻醉枪。

迷你游戏

迷你游戏：手表型麻醉枪

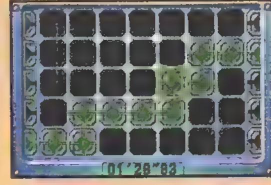
吉良最后还是自杀了。目暮警官再次接到新一的电话，新一告诉目暮，事件已经解决了。让目暮快去解救人质。当毛利小五郎等众人逃出来时，兰发现柯南不在旁边了。



迷你游戏

迷你游戏：解除起爆装置

玩这个迷你游戏，只要把绿色的可移方块移成与红色方块全部左右连通即可。如图所示：（注，全部接线不一定都是与此图同样的方式出现）



事情终于在大家都无事中结束了。不过柯南还在考虑着一件事，还剩下的谜题就是一连串事件所入手的谜题卡片。这到底代表着什么呢？　（完）

全100张谜题卡片答案公开

1. あやとり
2. さん（3）
3. こく（国）
4. はち
5. さんせい（赞成）
6. ほんもの（本物）
7. ろく（6）
8. ぽりす
9. しゅん（春）
10. きゅうねん(9年)
11. れいんこーと
12. ようかん
13. かなぶん
14. ふらんぱん
15. ハツか
16. ご(5)(文)字（じ）
17. いちたば（1たば）
18. 5（ご）
19. みかん
20. おす
21. しろ
22. そばや（そば屋）
23. えれべ-た-(エレベ-タ-)
24. ゆぶね（汤船）
25. いるか
26. かもしか
27. ごだい（5台）
28. むしばん
29. しりとり
30. おーとばい
31. しんりん
32. ことり
33. かんでんち(干电池)
34. ちゅーりっぷ
35. しかご
36. ひつじ
37. こんちゅう(昆虫)
38. らん
39. きゅうしゅう(九州)
40. く（口）
41. はねつき
42. はん（板）
43. しま
44. てん
45. くまもとけん(熊本县)
46. すすき
47. がん（丸）
48. せき（石）
49. たぬきうどん
50. もう（毛）
51. りんご
52. がちょん
53. ぱぱいや
54. えんじん
55. もっきん（木琴）
56. じゅうい（兽医）
57. ばら（蔷薇）
58. からす
59. よえん（四元）
60. すぴーど
61. しろ（白）
62. とう（桃）
63. せんすいかん(潜水舰)
64. みれど
65. かたぐるま
66. いちつ（1つ）
67. さっかー
68. たまご
69. きゅうばん(9番)
70. と
71. いち（1）
72. おとこのこ(男の子)
73. きゅうかんちょう
74. しど
75. とらんぷ
76. すずめ
77. おおきい(大きい)
78. きょうかい(教会)
79. とら
80. ちゅう（昼）
81. こんぶ
82. たいや
83. ひよう
84. きかんしゃ(机关车)
85. ほうき
86. くるみ
87. くれよん
88. ようなし(洋ナシ)
89. からみついた
90. しゃーぷぺんしる
91. ふく（服）
92. いとうさん
93. かんがるー
94. すいか
95. かんべ（神户）
96. あかまつ
97. ろくにん（6人）
98. とり
99. ひのき
100. そら（空）

获得全101张谜题卡片的要求是，游戏中的68张卡片全取，并且迷你游戏模块中的全迷你游戏爆机。全100题谜题卡片解谜完成。这样便可以进入最终的剧本！

柯南在回忆了过去发生的事件之后，来到了侦探主题公园。当柯南刚要开门时，平次出现了。不愧是东西两大高中生侦探啊，想法都一样。两人马上就解出了密码门的密码：斯菲克斯。

狙われた探偵
被盯上的侦探

两个人进入里面之后，出来一位神秘女子，她叫久绪下玲子。久绪下要柯南和平次二人帮助他们斯菲克斯复活计划，平次马上就跳起来制止了。久绪下见双方合不来，便关上了防弹玻璃，还要让两人想出开门的方法。柯南便和平次讨论了，两人发现，那四个暗号不应该是50音，而是字母。正好是HELP。这个HELP就是这里的9格魔法阵开启的钥匙！

首先踩H:中上,中,中下。然后复原，再踩E：左中，右上，右下。复原。再踩L：中上、右中、左中、中下、左上、右下、左下，复原。P：左中，右上。完成了最后的谜题！

柯南首先自己一个人跑了上去，而平次因为发现了地上留有一张纸条，在仔细查看时，旁边出现了4只ETEKO，并把平次抓了起来。平次让柯南先走，柯南也告诉平次，有事可以通过侦探配章通话器联系。

进入通道后，可以直接进入密码门，完成最佳结局，也可以从左边绕一圈，完成BAD结局。

最佳结局中，久绪下 玲子的真名叫久岛 玲子，而真正的犯人——门城（神秘男子）也会知道自己的父亲也是斯菲克斯组织中的一员，并且痛哭，二人也都被带回了警视厅。

BAD结局的话，柯南追到了久绪下玲子后，最初没有注意到后面的男子。并且柯南在久绪下的面前，破解了那个暗号的秘密：HELP，意在要人帮助她逃出这里。这时，那个神秘男子开口了，并且要柯南的命。神秘男子开枪的那一瞬间，久绪下替柯南挡了一枪。这时平次也冲了进来，柯南让平次把久绪下送到医院去。柯南在神秘男子的面前，把20年前的真相，カドキ自杀的事件说给了神秘男子。并且，揭开了神秘男子的真正面目：门城张治。

之后，门城张治被逮捕，而久绪下玲子住院不久后就失踪了……事件，全部结束了。

文/ CHINAGBA 正树

CT特种部队

任何一个明眼的人都能够看得出来这款游戏的原型是什么。没错.就是原SNK的看家街机大作《合金弹头》。当然本作并没有完全被原作的思想所束缚，一些比较有创意的小游戏，如跳伞，狙击模式，直升机营救等等都为本作带来了不少的新鲜感。在GBA版《合金弹头》面市前还是强烈推荐ACT爱好者去尝试一下这款游戏。

GBA	厂商：SIMILIS		发售日：不明
	类型：ACT	价格：不明	其他：——

你是CT特种部队中的一员,是突击队的中坚力量。

你的任务:消除掉恐怖分子的威胁。

你必须保证目前敌人占领区的安全,消灭恐怖分子的武装并且要找到这起活动的幕后操纵者。

用你的眼睛去验证整个世界吧!

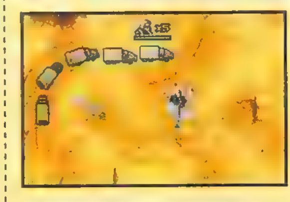
联邦情报局证实了我们最坏的担忧:你最近在对抗Network的战斗中取得了显著的胜利，但是其中一个成员生还了，而且正在全世界组织新的反叛力量。整个国家完全陷入混乱之中。恐怖分子正在准备占领首都.而我们现在的首要任务就是要把食物送给那些正在恐慌和饥饿中煎熬的市民手中,之后我们要抓住恐怖分子的头目。

STAGE 1

GENNRAL:恐怖分子已经攻进了首都,并且切断了所有的补给路线,第一次运送救援物资已经被恐怖分子中途截击。第二次运送车辆正准备出发,你必须保证物资安全到达。

AQUILA ONE:只要车沿着路线走,我会护送剩下的车辆。

第一个纵版射击关卡，任务就是保护好运输车。注意只有地面目标才会对运输车造成伤害，而空中的敌机目标则是主角的飞机。有的时候为了保护车辆要优先打击地面目标。只要保证到达关底时最少有一辆运输车存在即可。



STAGE 2

GENERAL:有坏消息。

REPTOR:很乐意为您效劳,长官。

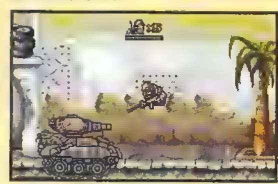
GENERAL:反抗组织正在计划伏击护航部队。保护那个地区!

REPTOR:没有了吗?

GENERAL:很高兴你认为这没什么大不了的。他们正在Network的训练营演习,他们会战斗到底的。

REPTOR:太好了!我不是到那儿晒太阳去的……

作为第一个横版关,本关难度很低,可以在这里熟悉一下基本的操作,而且JIII会很体贴的教给Reptor各种武器装备的使用方法。由于是在城市中进行战斗,在一些高楼的上面可以得到不少的武器和道具,只要留心寻找一下就能够得到很充足的补给。在本关中后期可以乘坐上战车,上战车的方法是按R键。虽然战车有比较强的火力,但是因为射击角度转动的不够灵活,所以在对付不是一条直线的敌人时有些蹩足。如果战车的耐久度被削弱的太多了就一定要从车上下来,否则会车毁人亡。

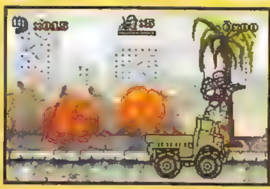


STAGE 3

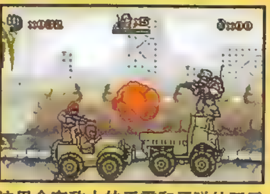
GENERAL:我们已经确定恐怖组织的基地在城市北部。我们准备用一辆卡车把你送到那里去,要小心!路上会很危险。

RAPTOR:保证完成任务……

因为本关完全是在卡车上完成的,所以活动的范围会非常的小。连射机枪的弹药补给很少,一定不要浪费。几处敌人的打法见下图。



在对付飞机扔下来的炸弹时,只要跳到卡车的驾驶仓上方即可。



这里会有敌人的手雷和子弹的双重攻击。跳到驾驶仓上方就可躲过。

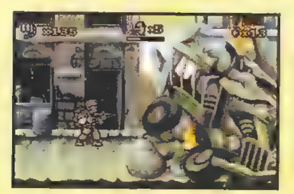


在敌人从车顶出来后连射机枪的子弹一定已经所剩无几了,上方的补给要尽快吃到。只要用连射机枪就可以很轻松地封住敌人的进攻。



STAGE 4

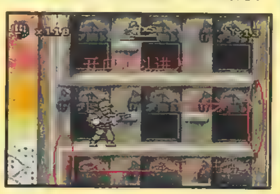
GENERAL:叛徒头目是Arum Baya的人。我们的情报部门告诉我们他在某栋楼的楼顶。



当本关进行到这的时候要上左边的高楼,绕开障碍物。

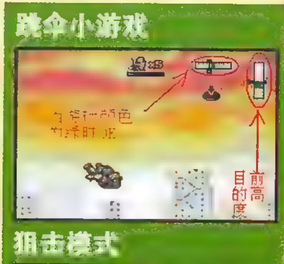
RAPTOR:他死定了,长官。

这里和第二关差不多,仍然是在城市中作战,只不过道路上要复杂一些。有时会遇到死胡同,这时候就必须得绕行。

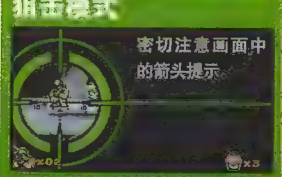


从楼上下来时注意要从开口的地方向下跳,否则就会掉到楼下了,会伤不少的HP。

跳伞小游戏

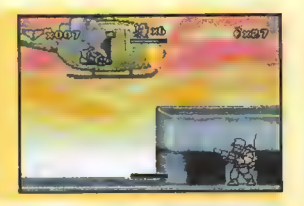


狙击模式



boss战

本游戏中的第一个boss战，所以也很简单。在进入boss战前能够吃到榴弹炮。这种武器的子弹是成正抛曲线的，所以要想打到boss所在的直升飞机，就必须要等飞机飞到射程以内才行。在boss出现的间隙会有不少的杂兵出现，这时候应该把枪换成连射机枪。



在有关解除武装的世界首脑会议上，我们的一个核弹头不见了。我们的情报部门有一些最新的情报，详细地指出了那枚导弹的位置。因为一切都不是官方的，所以我们CT特种部队小组必须干涉，不惜一切代价夺回导弹，并瓦解偷盗导弹的组织。

STAGE 5

GENERAL:Aquila One,这是Stealth Owl的任务。你能把他空降到那个地区吗?

AQUILA:小菜一碟。

GENERAL:不要那么快,你不知道敌人葫芦里卖的是什么药。

AQUILA:我一向喜欢刺激。

和第一关一样,又是纵版射击关卡。难度仍然不大。要注意一下敌人的导弹车,虽然它们发射子弹的速度很快,但是却有跟踪功能,如果被击中的话就会被减少50%的HP。所以一定不能大意。还有在飞行中敌人会有导弹跟踪器不时的对我们的直升机构成威胁。一定不能让准星在机身上呆太久,否则一击毙命。



STAGE 6

GENERAL:这地方气候恶劣,是山地地形。Stealth Owl,这个任务就交给你了!

STEALTH OWL:如何行动?

GENERAL:找出是谁发送的信息和导弹的下落。这是我们目前掌握的全部情报。

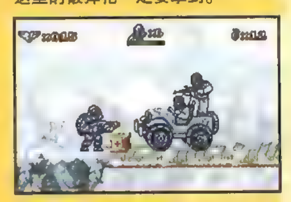
STEALTH OWL:情报似乎不多,但我会尽力而为。

本关是在雪山中进行,地形不算很复杂,但是有些地方需要利用地形优势和敌人周旋。主力武器连发机枪的子弹从本关开始变得有些紧张,一定不能随便浪费。关卡中期会拿到霰弹枪。攻击力惊人。在对付难缠的敌人或是被多个敌人围攻时能够起到很好的作用。



这里的霰弹枪一定要拿到。





STAGE 7

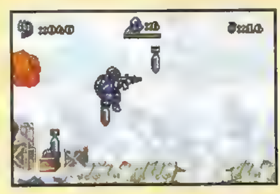
GENERAL:有什么消息吗,Stealth Owl?

STEALTH OWL:恐怕没有……

GENERAL:努力吧!

和前一关一样,本关仍然是要在冰天雪地中进行。燃料桶中可以打出不少的好东西,例如子弹或是医药箱等等,所以有必要用手枪把每一个都打碎看看。

另外本关有了狙击模式,仍然是要救人质,这次的难度比第三关的那个难了不少。一共需要消灭9个敌方的狙击手才能救出全部的5名人质。所以对敌人一枪毙命是必须的,全部救出后仍然可以得到奖命。



在断桥上会有敌人的导弹空袭,如果被炸到会有很大的伤害。

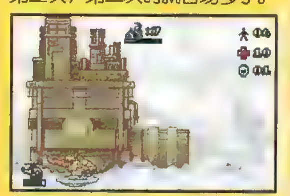
STAGE 8

GENERAL：我们要把其他的人质空运到安全的地方。潜伏起来，等待指示。

STEALTH OWL：祝Avenger好运！

AVENGER：好的,长官。我会准备直升机以便作战。

本关的任务就是营救人质，要注意我方的直升机的子弹不仅可以消灭敌人还会对无辜的人质造成伤害。敌方地面的诸如火箭发射车等装备如果被击爆，也有可能炸死周围的人质。所以说想把这里的所有15个人质都救出来是非常困难的。建议在救第一批人质时就把所有地面目标都消灭，这样第二次，第三次时就容易多了。

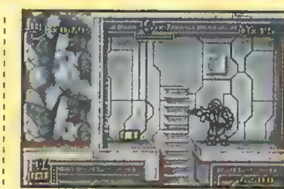


STAGE 9

GENERAL：我们的人平安无事，我们现在的首要任务是阻止Igor！

STEALTH OWL：明白了长官。我要跟那叛徒算笔旧帐。

本关的重点就是在规定的5分钟时间内找到4枚C4炸弹。整个关卡一共有2个场景，每个场景各有2个。全部找到后就会进入boss战。因为时间比较紧张如果想要找遍所有地方基本不可能，注意在一些燃料桶中会有医疗箱。

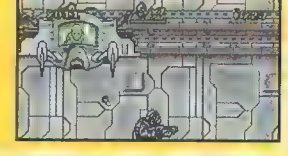




找到全部的C4后就可以进入boss战。

boss战

boss只有2种攻击方式：机枪和跟踪导弹。导弹的攻击力非常高，但是速度很慢，躲避起来倒不是很吃力。关键是不要被杂兵扰乱了阵脚。利用高攻击力的霰弹枪速战速决。



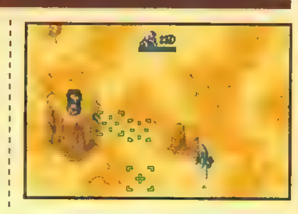
在你执行夺回导弹的任务时，中东地区已经有了进一步的发展。我们的一名特工人员，Jay 6，在进行调查的时候被俘获到了一个我们已经掌握了位置的基地。在他被捕前，我们的当局非常怀疑这个地方藏有先进的化学装置。我们确信这个地区正在开发化学武器，这违反了国际协议的有关禁令。

STAGE 10

GENERAL：Aquila,你的任务是把Raptor带到那个我们正在调查的地区。注意敌人的巡逻。

AQUILA ONE：不用担心，长官。我会轻松地溜进去。

本关基本和第四关相同，只不过难度上有些增加，敌方导弹车的放弹速度明显快了不少。而导弹跟踪最多的时候可以同时出现3个，而且较以前更难摆脱。



STAGE 11

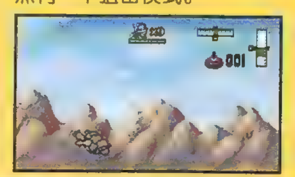
GENERAL：Raptor,我们要越过沙漠把你空降到那里。

RAPTOR：没问题……

GENERAL：好,我们相信你能找到我们的特工。

RAPTOR：明白，长官！

完成开始的跳伞后就要进入横版关卡。本关的难度较前面要高出一截。到了中后期仍然有一个狙击模式。



本关中期的时候可以乘坐战车,只不过这次战车的导弹攻击距离非常短，不是很实用，更多的时候需要依靠全方向射击的机枪。对于一些角度不好瞄准的敌人还是下车亲自解决的比较好。本关的狙击模式一共需要消灭12名狙击手才能得到奖命。

STAGE 12

GENERAL：谢谢你解救了我们的人。现在你必须引爆实验室。为此你得找到一些C4炸药。它们就藏在实验室的入口。

RAPTOR：但愿它们还在那里！

本关在场景上完全继承上关的风格。敌人的种类有所增加，一种新出现的会使用火焰喷射器的敌人，比较难对付。倒不是他的速度攻击力什么的有多快，主要是他有不怕死的精神总是能冲到主角的面前烧你一、两下……



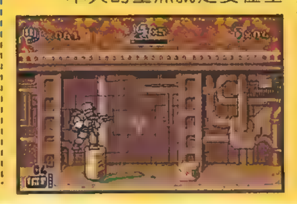
STAGE 13

GENERAL：干得好，你的深入行动很成功，而且你设法找到了炸弹。现在你得把它们放到实验室周围的战略点去。

RAPTOR：排除一切障碍！

原来是拆C4，本关却变成了按C4……

本关的重点就是要在基



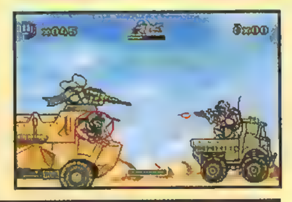
地中安装4枚C4炸弹，具体位置已经确定，主角需要做的就是到达那里成功安装后，安全逃出。安装炸弹的位置具体笔者就不给出了，关键是从画面看它们基本一样，看不出什么区别，更看不出在什么位置。

STAGE 14

GENERAL：小心,Raptor,整个地方都会化为乌有！快离开那里！

RAPTOR：这可不容易，但是我想我知道怎么做。

本关就是一个boss战。在狭窄的卡车上要一边躲避敌人密集的子弹，一边对驾驶室中的敌方头目进行攻击。当对方的追车接近我方卡车时会有不少的大刀“武士”冲过来，这个时候非常危险，一面要躲避上方的机枪扫射一面还要攻击敌人。而当敌车远离时才是机会，利用子弹为数不多的连射机枪给予boss沉痛的攻击，时间用得越少越好。



一个老熟人出现了；Petra最近在地中海港口地区被我们的间谍卫星拍摄到了。两个月前她从高级安全部门Votava North 那儿失踪了。根据我们的消息来源，她已经为Network开始了一笔钚的非法交易。钚会造成双倍的威胁。几个正在崛起的强国已经制定了钚使用的研究计划。在任何情况下都绝不能让这些国家从中获得一点钚；如果它们得到了，它们一定会引发一场可怕的、无法控制的核灾难。另外，钚的运输要求有严格的控制和条件，在这个地区的一点疏忽都会造成严重的生态破坏。

STAGE 15

GENERAL：接近月台会很困难；我们要设法利用那里的地铁站突破封锁。

STEALTH OWL:地铁？我没听错吗？

GENERAL：没有。现在出发吧，Stealth Owl！

本关比较短，只要到达列车的最右边就可过关。

STAGE 16

GENERAL：现在你已经到达月台,集中全部注意力继续前进,狙击手正悠闲呢。

STEALTH OWL:够刺激！

很普通的一个横版关卡，要点不是很多。难度主要是集中在狙击模式中。



STAGE 17

GENERAL:警官确实给了我们一些有价值的信息。找到4桶钚，这些会成为审判时铁一般的证据。

STEALTH OWL:相信我能得到你想要的所有证据!

本关的任务就是找到4桶钚，本关的分支路线有很多，但正确的路线却只有一条。有些时候明明可以看到自己需要的东西却偏偏拿不到。



STAGE 18

GENERAL：你的最终目标是压制住Petra，但是她不会那么轻易放弃的……

STEALTH OWL：我不会失败的。

本关的关卡设计完全继承上一关，没有什么太多的攻略要点。关卡的最后是和Petra之间的boss战。



你最近的成功给了Network一个巨大的打击，尤其是在经济方面。他们现在没有力量来采取大规模的行动。今天早上的劫机事件是他们新战略的一部分；劫机者提出一笔巨额勒索金作为他们下次进攻的经费。Network打出最后一张牌，并且他们已经调动了最强的力量来支持这次重大的人质抵押行动。我们的情报显示那架飞机正载着所有人质飞往一个在遥远的丛林地带中的Network基地。你必须在不熟悉的地形中深入到敌方的心脏。这会是你至今为止最艰巨的任务。

STAGE 19

GENERAL:你要在接近恐怖分子营地的丛林中着陆。

RAPTOR：我们手上的任务够艰巨,这丛林可不好对付。

本关是在丛林中进行，主角在前进时不仅要受到敌方有生力量的抵抗，还要小心敌人设下的陷阱路障。在这天然的屏障下，想要生还除了需要手中的武器以外，还一定要拥有与大自然搏斗的莫大勇气。



STAGE 20

GENERAL：你现在就在营地附近，深入进去，接近那架载着人质的飞机。

RAPTOR：相信我。警惕特使，我们距离目标只有几分钟的路程。

本关的敌人很多，而且经常是多种攻击方式一块儿上。这样在躲避上就变得非常困难。关卡中期的狙击模式想要完美通过仍然比较困难。

STAGE 21

GENERAL：Avenger会接手夺回人质。Raptor，暂时潜伏。

AVENGER：我想我们会干得天衣无缝。

和第八关基本相同。

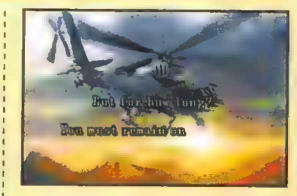
最终关

GENERAL：Raptor，该看你的了！我要你把恐怖分子头子带来，不管是死是活！

RAPTOR：我更喜欢第一种……

换汤不换药的关卡设计，游戏进行到这里多少有些乏味。





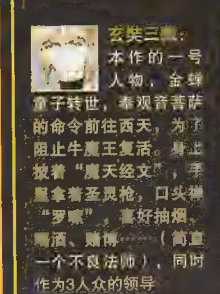
文/ GUGU&苹果鱼



GBA	厂商：DIGIKIDS		发售日：003.08.01
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：对应1人

文/gokumine

人物介绍



玄奘三藏： 本作的一号人物，金蝉童子转世，奉观音菩萨的命令前往西天，为了阻止牛魔王复活。身上披着“魔天经文”，手里拿着圣灵枪，口头禅“罗嗦”，喜好抽烟、喝酒、赌博……（简直一个不良法师），同时作为3人众的领导



孙悟空： 天地之灵气孕育的精灵，拥有黄金眼的异类（天界人的看法）。由于某些大家共知的原因被封印了500年,后来被三藏解救,不过记忆全部丧失。大概是封印的缘故,总是喊饿的家伙。属于头脑简单四肢发达的类型。头上的紧箍咒是控制其力量的封印，一旦取下变会暴走成为齐天大圣。



猪八戒： 外表和善语言斯文（哪有咱们老猪的样子啊），给人一种很亲切的感觉，也是四人中唯一一直由人类变成妖怪的。武器方面不使用大耙而使用气功波,同时还能使用防护罩和回复魔法。另外也擅长心理战，善于看穿对方。身上带着一个可以变成吉普车的白龙。

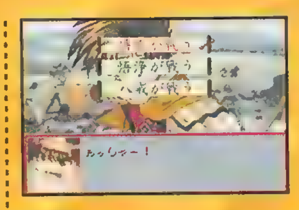


沙悟净： 属于犬夜叉式的人物，也就是说是人类和妖怪所生的半妖。喜欢烟、酒和美女，同时也是悟空的最佳吵架伙伴。平时一副吊儿郎当的样子,但是一旦好友遇到麻烦就会毫不犹郁的出手。总是给人一种“加排”式的感觉。

游戏的时候可以看出来和以往的RPG有很大的不同，剧情方面大家不用自己找人发展，只要选择一些对话就可以，不过对话直接影响各个人物的能力，如果都选原作的话也将会很有意思。

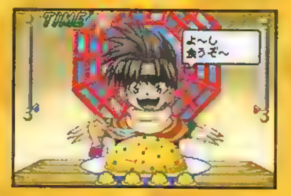
第一章

游戏从三藏一行人的路上开始，消灭路上遇到的一些司空见惯的妖怪。中途会出现选择：1悟空攻击力+5；2悟净攻击力+5；3八戒攻击力+7。不管选哪个，后面都会出现三藏强制使用“魔戒天净”的选择，之后三藏技+6。干掉妖怪后4人继续上路，路上悟空嚷嚷饿，而且还和悟净闹起来。选择三藏沉默的话，两个活宝就会打起来，之后八戒会劝阻。八戒技+7、悟空体力+5、悟净体力+5；选择后面的“うるせーぞ！”的话就和原作一样了，三藏攻击力+3、悟空体力+5、悟净体力+5。之后一行人来到城镇里，当悟空看见食物以后会做出可爱的表情等



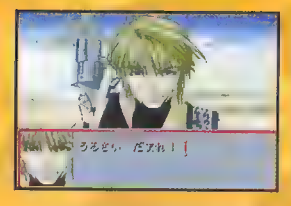
你选择。选“しかたがない”的话悟空体力+5；选“却下！”

的话悟空又会挨打，三藏攻击力+3、悟空体力+5。接着的选择是“买出し” 三藏技+6、八戒技+7；“探索”的话出现悟净找女人的情节，悟净体力+5、技+4；“メシ”只是悟空吵着要吃饭。来到饭店后进入第一个mini游戏——吃饭，需要在限制时间内吃完了桌子上的5盘炒饭。两边的力量槽代表A、B两个键，出现能量的时候按下相应方向的键，越接近顶端按下悟空吃的就越快。完成以后悟空体力+5。吃饱以后就要寻找睡

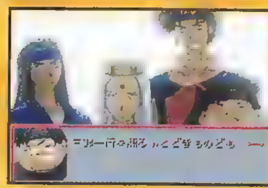


觉的地方了，这时妖怪会大量出现，之后要干的就是消灭全部的敌人。之后会出现一个大妖怪，但是李厘出现后一击给KO了。而且其人也正像八戒所言：是女版的悟空。一个肉包子便解决了的单细胞的家伙，接着红孩儿带着部下也来了，要回妹妹后发生战斗。战斗后选“また足りてをいぜ”悟空攻击力+5、悟空体力+5；选“こっちも倍返し”的话，悟空攻击力+5。

第二章



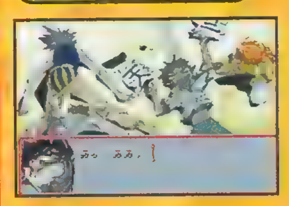
开始的时候老和尚在给一个小孩子讲三藏消灭妖怪的“传奇”故事，而三藏一行还在继续赶路，悟空依旧嚷嚷着要吃，而悟净依然是嘲讽，之后是两人动手，接着就是三藏出马了。看过动画的玩家一定会联想到非常搞笑的一幕的。三藏沉默的话，八戒技能+7、悟空体力+5、悟净体力+5。选“うるさい.だまれ”，三藏就会开枪阻止二人，然后八戒说发现城镇。三藏攻击+3、悟空体力+5、悟净体力+5。来到城镇八戒建议先解决食宿、而悟净建议先找美人。选“メシ”悟空吵着吃饭结果挨打，三藏攻击+3、悟空攻击+5、体力+5；选“出し”三藏同意八戒的意见，三藏技能+6、八戒技能+7；选“探索”去寻找美人，悟净体力+5、技能+4。之后会撞到刚才那个小孩，结果被认出来，还受到人们的招待，在三藏开口前即被悟空和悟净堵住，选“肉がくいたい”悟空会要肉，三藏攻击力+3、悟空技+3；选“给仕は美人”悟净会要美人，三藏攻击力+3、悟净技+4；选“お酒も少々”八戒会要酒，三藏攻击力+3、八戒技+7。在人们准备酒席的时候D版三藏一行驾到，结果真三藏一行被关了监狱。选“何もしらい”八戒会庆幸住宿解决了；选“をぐる”三藏会拿悟空出气。不过众人不知，明天人家就要处决他们。在选择最后的短头饭前选“灰皿とりかえて”悟净技+4、悟空技+3；选“こ



の地酒おいしい” 八戒技+7、悟空技+3；选“ピール追加”三藏技+6、悟空技+3。反正不管选什么都是美餐一顿，而外面的人却只有粗茶淡饭。在晚上妖怪出现而且上了D版三藏一行的身，轮到真的上场了。先干掉D版三藏一行人，然后干掉全部的妖怪。解决掉以后把闸门的水放了到对岸解决妖怪头之后进入mini游戏，控制方向玩射击游戏。取得相应分数后便可以离开了。夜里众人继续赶路，悟净和三藏要打火机，选“石がきれてる”不会有什么剧情；选“はらよ”后三藏给悟净打火机，然后告诉他因为没有火石才借你，结果大家想必都知道^-^。三藏技+6、悟净攻击力+5。然后大家发现一家店铺。选“メシ！”悟空攻击力+5、八戒技+7；选“酒”悟空攻击力+5、三藏技+6。不过这里是妖怪开的店，正在众人要离开的时候，紫鸳和是音来到这里，悟净借火后要离开时，众妖怪拦住去路，然后店长被自称神仙的是音打出原形，结果全被干掉了，三藏一行出来后，发现已经被包围了，但是焰从天而降，瞬间消灭了妖怪。然后就是抢夺三藏的经文了，不过由于悟空的出手，焰一行暂时离开，原因并不是打不过他们，而是觉得现在打败他们太没有意思了，尤其是现在的齐天大圣孙悟空。



第三章

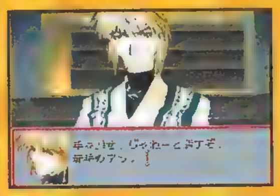


一开始悟空就会嚷嚷要吃的，选“草でも食ってろ”三藏会让悟空去吃草，悟空技+3、悟空攻击力+5、三藏技+6；选“メシをらをい”八戒会告诉悟净和悟空前面就是村子，悟空攻击力+5、悟净攻击力+5、八戒技+7。之后会被李厘扔下的石头拦住路，刚走不远就能看见一堆的包子；选“三藏が止ある” 悟空技+3、三藏技+6；选“悟净が止ある” 悟空技+3、悟净技+4；选“八戒が止ある” 悟空技+3、八戒技+7。选哪个都会让悟空识破李厘的诡计。然后还会遇到3个妖怪来拦路，会强制选择“ひく！”汽车从3人的身上压过去，八戒体力+3、八戒攻击力+3、八戒技+7。来到饭店大吃一顿以后；李厘会带领妖怪来攻击，接着就是本次的战斗，妖怪3人组把三藏一行用大石头挡在了山间，在干掉杂兵的同时还要小心上面的石头，全部消灭完杂兵后李厘就会和妖怪3人组出场。正打的热闹，忽然铃声大作，原来李厘回家的时间到了，结果她丢下几个白痴便离开了。另一面焰一人占领了妖怪的宝塔作为基地，虽然说是让妖怪选择是否归顺但是归顺的妖怪等待自己的却是洗脑，成为焰的奴仆。

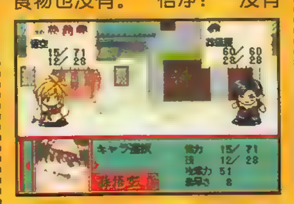


第四章

焰那边释放了一个被囚禁的妖怪，并让紫鸳为其洗脑，被派去袭击三藏一行并抢夺经文。三藏这边还在继续赶路，中途选择“いーこをから” 八戒技+7、八戒体力+3、悟空技+3、悟净技+4；选择“……”三藏技+6、三藏攻击力+3、悟



空技+3、悟净技+4。来到发现的城镇后发现这里什么人也没有，悟空说大家都出门了，选“つんをわけあるか”三藏会用武力教训说话不走脑子的悟空，三藏体力+4、三藏攻击力+3、悟空体力+5；选“……バカザル”三藏会反驳悟空，三藏技+6、悟空技+3。不过不管怎么说这里还是比较蹊跷。正在讨论之时大家发现了4具棺材，那个妖怪也会出现，而且扬言要让他们都进去。来到酒店大家最后决定分头寻找，选“悟空·悟净で探索”妖怪让悟空看见食物的幻影，烧了悟净的香烟（这是他们的最爱啊）悟空体力+5、悟空攻击力+5、悟净体力+5、悟净攻击力+5；选“三藏·八戒で探索”两人会与妖怪发生战斗，而且白龙会受伤。三藏体力+4、三藏攻击力+3、八戒体力+3、八戒攻击力+3。回到酒店，悟空：“没有水，没有人，最关键的一点食物也没有。”悟净：“没有



酒，没有烟，最关键的是一个女人也没有。”悟空提议离开，但是妖怪一定设立的结界。接着悟净和三藏要烟，选“ふん·そらよ”给悟净，三藏技+6、悟净技+4，选“断る”两人会开始争吵。三藏技+6、悟净攻击力+5。看来要出去就要和那个家伙做个了段了。消灭全部的敌人，中途会发现敌人会不断的增加，这时在干掉敌人的时候要把门给毁掉就可以了。选择谁破坏都可以增加攻击力5（八戒是+3）。全部干掉后妖怪的真身就会出现了，要小心他的必杀攻击即可，之后离开这里。路上准备住宿可是客店只有一间房间和一张床，结果八戒会提议使用扑克来决定，mini游戏开始，只要取得相应点数即可，悟净技+4、悟净体力+5。之后悟空和悟净两人为争夺床滚在一起，却被送茶来的mm撞见，还怀疑是同性恋。另一面焰一行袭击了牛魔王的城堡，还抢走了圣天经文。

第五章

开始仓登小队要投靠焰，而焰却要他们打倒三藏一行后再回来见他。而三藏他们正在盘山路上，这里会进行一个开车的小游戏，就是要在限制的时间内到达终点，路上要躲避障碍物，还可以吃路上掉的食物。八戒技+7、八戒体力+3、悟空体力+5。之后便会受到仓登小队的袭击，只看见悟净和悟空的衣服，而他们不知道其实这是三藏他们的陷阱。开始之后悟净一个人，之后要和大家汇合，悟空那里要在瀑布那通过，最后，仓登小队全灭。而焰早就知道他们会如此，派他们出去只是为了给他们找一个死的场所。三藏一行来到了新的城镇，悟空会跟着三藏，选“じゃ·言ってみる” 三藏技+6、悟空体力+5；选“……”三藏体力+4、悟空攻击力+5、悟空技+3。之后再次见到亲自出马的焰一行人，而且这次焰指明要和悟空打。在打败悟空后，焰只轻声对悟空说要变强，然后就离开了。

第六章

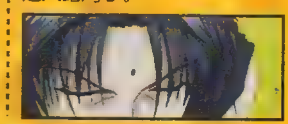
焰要开辟一片新天地，而且还特意与三藏一行人约定要明天决战。之后三藏技+6、三藏攻击力+3、三藏体力+4、悟空技+3、悟空攻击力+5、悟空体力+5、悟净技+4、悟净攻击力+5、悟净体力+5、八戒技+7、八戒攻击力+3、八戒体力+3。夜里，众人睡意全无。天亮后终于要开始战斗，干掉全部的杂兵以后，在山头焰终于出现了，这时大家就不要忧郁了，该用的就用。胜利后悟空会和焰战斗，然后给了焰一记老拳，以报上次的仇，但是得来的确是见到焰等人的真正实力，不但全败，而且经文也被抢走。焰离开后剩下了昏迷的三藏，经过很久，三藏才从昏迷中醒来，看来这个仇不报是不成的了。

第七章

得到三部经文的焰终于要开始创建新世界了，而三藏一行也来到了这里，不过却受到了焰手下妖怪的围攻，而焰这时却开始了仪式。在战斗前三藏技+6、三藏攻击力+3、三藏体力+4、悟空技+3、悟空攻击力、+5 悟空体力+5、悟净技+4、悟净攻击力+5、悟净体力+5、八戒技+7、八戒攻击力+3、八戒体力+3。开始要控制八戒和悟净对付下面的妖怪，三藏和悟空上楼去阻止焰。干掉敌人后红孩儿一伙会出现干掉增援的敌人，为了共同的目的，各位暂时站到了一条战线上。另一面三藏一行也和焰手下的二人发生了战斗，悟净等人来到后，紫鸳和是音拦住众人去路。要在三个选择中选2人加入自己的队伍，选“八百と话す” 八戒体力+3、八戒攻



击力+3、八戒技+7；选“独角凹と话す” 悟净技+4、悟净攻击力+5、悟净体力+5；选“李厘と话す” 悟净攻击力+5、悟净技+7 。在和发挥真正实力的紫鸳战斗时，八戒利用心理战术让紫鸳分心后险胜，同时也了解到紫鸳不为人知的命运。而是音看见死去的紫鸳，居然放弃神的身份，撕下了眼罩释放了全部的妖力，不过最后还是含笑离去（又是一个悲哀的人）。焰那里居然把悟空的妖力限制器拆了下来——悟空暴走了。红孩儿会先和暴走悟空战斗，不管怎样都是输，最后在三藏的感悟下控制了悟空。最后就是在焰创建的新天地和他战斗了。想胜利就看运气了。击败焰后，八戒和悟净也来到了这里，正在想结束的时候，焰再次爬起来，而且解开了手上的锁链。尽管如此，但是和悟空战斗还是处于劣势，而三藏却让悟空住手，因为焰准备在这里死去。而焰却把目标移向了三藏，悟空为保护三藏不得不给焰最后一击……临死前，焰道出了自己的身世，而且很感激悟空在这里了结了他的性命（又是一个命运悲哀的人），然后微笑着离开人世。之后就是大结局了。



游戏结束以后取出进度，会发现多出来一个“大武斗大会”，开始只能选择三藏一行四人之一，当胜利以后，就可以随机出现胜利者关系比较密切的人。比赛的时候，每次的比赛对手都是随机的，遇到暴走悟空的话那就建议你重新开始吧。只有在这里大家才能有控制敌方角色的机会，大家一定要试一试啊。

大家的养育系列——我的甲虫



相信很多人在小的时候都有过捉虫或养虫的经历吧，但是，随着年龄的增长，如果再想像从前那样去玩虫子的话，恐怕会被人说成是幼稚。现在，MTO在GBA上推出了《大家的养育之我的甲虫》，它给我们一个重温童年旧梦的机会！喜欢养虫的朋友们，别犹豫了，和我Robin一起来重拾儿时的快乐吧！



文／想当GTL的Robin

GBA	厂商：MTO		发售日：2003.06.27
	类型：ETC	价格：4800日元	其他：可连线

◎日常操作方法：
◎A键——调出菜单/决定 ◎B键——取消/[illegible] ◎L键——[illegible]/[illegible] ◎R键——每按1次，时间经过10分钟 ◎Start键——[illegible]/[illegible]

◎战斗操作方法：
◎L键——[illegible] ◎R键——[illegible] ◎L键+R键——[illegible] ◎B键——[illegible]
◎A键——攻击/按住一段时间后再松开为蓄力攻击/[illegible]

◎攻击力对抗赛操作方法：
◎方向键——移动，[illegible] ◎A键——[illegible]

◎防御力对抗赛操作方法：
◎A键——[illegible] ◎方向键——上下[illegible]

◎速度对抗赛操作方法：
◎方向键——[illegible]

基本菜单说明

爷爷家

1、話す：谈话
①おじいちゃん：爷爷
②おばあちゃん：奶奶
③サヤカ：沙耶 ④やめる：退出
2、飼育ケース：饲养箱，最多可以养三只虫子。
3、パソコン：计算机，[illegible]可以进行通信对战和交换。
4、外に行く：外出
5、ねる：睡觉

屋外	1、マップ：地图 2、持ち物：可以查看所带的捉虫工具、饲料及道具。 3、ステータス：状态，可以查看虫子和主角的状态及图鉴（ずかん） 4、システム：系统 ①セーブ：存档 ②オプション：设置，可以用方向键依次调整对话速度、窗口颜色和音乐。
饲养箱	1、買う：购买 ①ワナ：捉虫工具 ②エサ：虫子饲料，可以小幅度增加甲虫的各项能力 ③道具：工具，可以大幅度增加甲虫的各项能力 2、売る：卖出，选项同购买 3、店を出る：离开商店 注意：每种物品的最大可持有数为15个，[illegible]
树木	1、手持物品空地时 ①ケースに入れる：放入物品，可供选择放入虫子、饲料和道具。 ②ステータス：状态，同屋外。 ③システム：系统，作用同屋外。 2、抓住虫子或物品时 ①ケースから出す：取出所持物品 ②ステータス：直接查看状态。
基地	1、捉虫时 ①ワナをしかける：设下捉虫器 ②ワナをはずす：收起捉虫器 ③やめる：结束 2、发现虫子后 ①とる：捕获 A、つけない：不起名字 B、つける：起名字 ②ステータス：查看该虫子状态（[illegible]） [illegible] ③にがす：放生 1、けっとう：决斗 2、こうげき对决：攻击力对抗赛 3、ぼうぎょ对决：防御力对抗赛 4、すばやさ：速度对抗赛 5、基地を出る：离开基地 注意：[illegible]与同一个人比试一次。

剧情模式日记攻略

◆ **7月21日 星期一**

在一列行驶的列车上，一个少年正在自言自语地抱怨着列车那奇慢无比的速度，这个少年就是我——Robin。（此时





可以给主角起名字，系统默认的名字是“健太”。最右侧是选择输入法，从上到下依次为：平假名、片假名、英文、取消和确定。）一年一次的暑假又到了，我回到乡下的“かぶくわ村”（甲虫村？）看望爷爷和奶奶。他们居住的山村里绿树成荫，生存着各种各样的独角仙和鹿角虫（都是甲虫），对于最喜欢研究甲虫的我来说，那里简直就是天堂。嘿嘿，这次我可要大显身手，多捉一些甲虫了。哦，正说着，这慢车竟然到站了，下车去看爷爷和奶奶喽！

呼，我终于到站了，眼前的景色是那么的令人怀念。就在我思考去爷爷家的路时，一位可爱的MM走来与我搭讪。我仔细一看，原来她是我青梅竹马的儿时同伴沙耶（サヤカ），于是我随她来到了爷爷家。与慈祥的爷爷、奶奶叙旧之后，爷爷让我帮他捉些甲虫来进行研究，并给了我3000元钱作为资金来购买所需的器具（以后再与爷爷交谈时的三个选项分别是：A、虫をわたす：卖出虫子；B、豆知识を聞く：学习小常识；C、もどる：返回）；而奶奶也将图鉴送给我用来记录

サヤカ：
とーちゃーく！♥

捉到的虫子。出门后与沙耶交谈，得知在左侧有一家商店。（从现在起每切换一次地段画面，时间就会流逝15分钟。）既然已经很久没回来了，那么我自然要先熟悉一下村里的地形。向左切换地图来到商店，在这里可以进行物品的买卖，可买卖的物品共有三类，依次为捉虫工具、饲料和道具。从店里的姐姐处购买了些物品后，进入左侧的神社，进入屋中可求签占卜（指令依次为：谈话、求签和离开，每天只能抽一次签，抽到的签的好坏对当日捉虫的数量和质量都有影响）。离开神社后，我继续向左来到警察局，从警官那里得到了刚做好的全村地图，有了它以后就不



用担心迷路了。继续向左来到车站，向下再向右在学校的门口遇到了足球小子健一（ケンイチ），他请我帮他通知他的弟弟健二（ケンジ）来学校进行足球训练，我欣然接受了他的请求。继续向右我发现了一条通往森林的小路，但是却被少年光夫（ミツオ）拦阻，他说只有斗虫胜了他，才会让我过去。（为了方便起见，我将此命名为1号森林。）无可奈何的我返回大路向右走，经过消防队后向上回到了爷爷家门口。由于右侧的路被蜜蜂拦住，我只好走进右上方的小路（2号森林）。这条路被少年康夫（ヤスオ）把守，虽然通过的条件也是斗虫胜出，但是康夫教了我一招捉虫技术——“しらべる”（调查），并告诉我用R键可以转换观察树木的不同位置。我按照他说的方法在旁边的树上（会出现放大镜作为提示）试了一试，结果真的捉到了不少甲虫［心得1］。（注

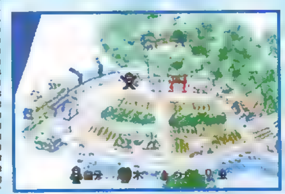




意：捉虫也是要花费时间的。）（选择“たたかう”）用捉到的甲虫（コクワガタ）击败康夫的虫子后［心得2］，他终于让开了通往森林的路，但他临走的时候却说要去向浩二（コージ）报告。我跟随康夫进入森林深处见到了浩二，尽管我一再声明自己只是想收集虫子，但浩二却不肯让路，一直死缠烂打地要和我斗虫。不过，在将康夫打发回他们的捉虫者基地（就在爷爷家的左边）继续锻炼后，他觉得我的虫子太弱，让我先去挑战消防队西南方树林里的光夫。但此时天色已晚，我只好先回到爷爷家，（以后每天晚上7点钟会强制回家）将实力较弱的虫子卖给爷爷后，我打开饲养箱开始培育虫子［心得3］。不知不觉中就到了晚上九点钟，在家人的催促下，我只好不情愿地熄灯睡觉。（以后每天晚上9点钟会强制睡觉，睡觉前可以和家人谈话、卖虫子以及选择是否记录。）

◆ 7月22日　星期二

今天，我起了个大早，离开爷爷家后径直去1号森林找光夫挑战。他先教给我新的捉虫招数——“冲撞”（ける），然后又要求我到旁边的树上找独角仙（カブトムシ）来与他较量。没有找到虫子的我在树上设置了工具后来到了消防队，在消防队员那里得到了驱虫用的“喷雾器”（スプレー）。找到被蜜蜂拦住的小路（以后就称此为“蜜蜂路”），（按住B键）用喷雾器赶走蜜蜂后，在右侧被柴堆拦住的尽头处遇到了阿宽（ヒロシ）。他正在为寻找一只虫子而烦恼，于是我决定帮助他。离开蜜蜂路，先去2号森林捉几只虫子，再到爷爷家左侧的捉虫者基地去与康夫较量了一场。离开基地后查看地图，发现1号森林的捉虫器有所收获，我赶去一看，竟然捉到了一只很厉害的独角仙。用它战胜光夫的虫子后，光夫闪开了一条道路去向浩二报告，临走前又将浩二的虫子吹嘘了一番。我先在新出现的树上捉了几只虫子后回到爷爷家，从门口的沙耶处得知她的老师从上午9点到下午3点都在学校里，如果找不到他的话可以按R键等待。由于此时已经过了3点钟，所以我决定到2号森林去找浩二斗虫。这次，浩二

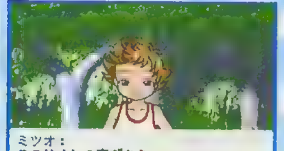




又提出只有用10级以上的虫子才能与他决斗，没办法，我只好开始了辛苦的育虫工作。

◆ 7月23日　星期三

今天早上我很早就去蜜蜂路找阿宽谈话，当他得知我战胜了光夫后，终于承认了我的实力,并且正式请求我帮他寻找经常在神社内出现的名为“オオクワガタ”的虫子。我来到神社，先求了个好签，再与负责解签的少女搭讪，得知她丢失了四张CD，看着她忧郁的神情，我情不自禁地决定帮她找



回失物。（以后找到CD后可在系统设置中改换音乐。）离开求签屋，我从屋子左侧的竹门进入了3号森林。在森林的尽头找到一张CD后，我与旁边的少年聊了起来，原来他就是我正在寻找的健一的弟弟——健二。他之所以不去学校练习踢球而溜到这里来，是为了寻找他最喜欢的甲虫“ノコギリクワガタ”，一向乐于助人的我当然不会袖手旁观了。在左侧的树上找到“ノコギリクワガタ”后（选“あげる”）将它交给健二，再告诉他健一在找他去练习踢球，他为了表示谢意教给我增强冲撞力量的窍门（可以冲撞部分此前不能撞的树）。我通过这个方法在右侧的树上找到了阿宽想要的“オオクワガタ”，将它交给阿宽后，他同意明天就将拦路的木柴搬走。离开蜜蜂路，我先去基地锻炼虫子，然后去了趟警察局，警察告诉我他发现每天下午5点钟以后警察局右侧的路灯下会有逐光性甲虫活动，但因为路灯是公物，所以不能冲撞或安放捉虫工具。(以后早晚去路灯处会随机得到甲虫。)离开警察局,我去了趟1号森林,在尽头的树下找到了第二张CD。5点钟后，我到警察局右侧的路灯下捡了



两只虫子，回家培养虫子到9点钟，睡觉。

◆ 7月24日　星期四

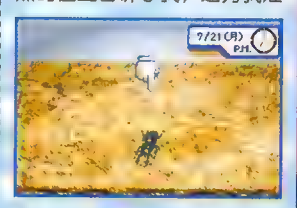
早上起床后，我先去神社求了个好签,然后去蜜蜂路找阿宽,他已经如约地搬走了拦路的木柴。赶走拦路的蜜蜂后,我从尽头的入口进入了4号森林,在里面,我意外地遇到了健一。原来，他也很喜欢甲虫，但他却要我为他保密。在获得尽头的



CD后，我发现通往森林深处的入口被一块写有“禁止通行”的牌子拦住了。无奈之下，我只好在此捉了几只虫子之后，回家继续训练虫子。

◆ 7月27日　星期日

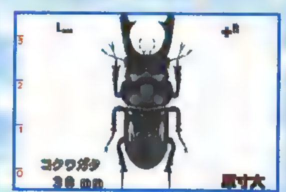
经过几天的较量，今天我终于在基地实现了对光夫的六连胜。在认同了我的实力之后，光夫不但将他们的秘密捉虫据点的位置告诉了我，还为我准



备了梯子，从此又多了一个捉虫的好去处，真是太棒了！顺便去学校转了转，那里的老师似乎也在研究虫子，真不愧是甲虫村啊！

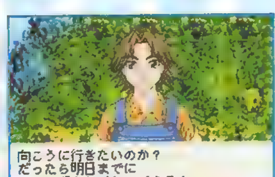
◆ 7月30日　星期三

在我的精心培养下，今天终于有一只虫子达到了10级以上。在神社求了支好签后，我去2号森林找浩二单挑。失败的浩二虽然让开了道路，不过不



服输的他表示会用更强的虫子与我在节日的斗虫大会上再比个高低。在森林的尽头找到最后一张CD后，我又在新的树上捉了几只不错的甲虫。在基地以一胜四后,我来到了学校，那位老师正在为忘记了计算机的密码而烦恼。选择“いいよ”同意帮助他后，我在他的提示下猜出密码是“りんご”，（红的圆的食物游戏中似乎就只有苹果吧。）他在表示感谢之余，还告诉我他研制的可以心想事成的捉虫器将在下周三开始出售。四处走走捉了几只虫





子后，我为了能在斗虫大会中获胜，又回爷爷家开始了新一轮的育虫工作。

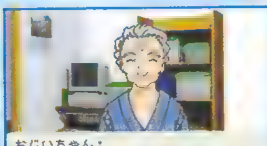
◆ 8月3日 星期日

今天，爷爷大清早就把我叫醒了。观看了我的虫子后，他告诉我下周的星期日是节日，届时村里将会举行斗虫大赛。同时，他还提醒我要注意每位参赛者只能派出三只虫子，看来，我要尽早选好培养对象才行啊。

◆ 8月6日 星期三

今天，我在商店里发现了两种新的捉虫工具：“カブりつけ”（专门用来捉カブトムシ类甲虫）和“いただクワ”（专门用来捉クワガタムシ类甲虫），看来学校里的那位糊涂教师说自己能发明捉虫工具的话还真不是吹牛！我跑到学校去找他，他在为自己的发明

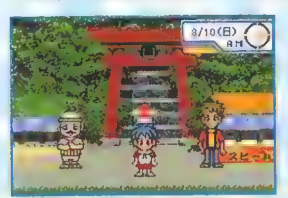




获得成功而感到高兴的同时，却对发明的名字感到不满。因此，他热情地提出可以帮我的虫子改名字，不过，自己的事情还是自己做的好啊！（从现在起可以在学校给虫子改名字，但是，每次只能给一只虫子改名字。）

◆ 8月9日 星期六

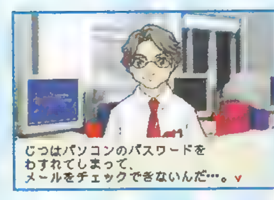
今天早上，爷爷又把我从美梦中唤醒，他提醒我明天就是节日了。为了能在明晚的斗虫大会中胜出，我用卖虫积攒的钞票买了很多道具对虫子进



行最后的恶补！（虫子也要高考吗？呵呵。）

◆ 8月10日 星期日

今天，沙耶很早就把我叫醒了，她告诉我今天的斗虫大会将在晚上5点钟开始报名，到6点钟截止，她会到现场去为我加油。为了不让她失望，我暗下决心，一定要拿到比赛的冠军。到外面求签、采购，发现节日的气氛真的很浓，到处都张灯结彩，（音乐也欢快了许多，）在神社前还出现了三个赛虫的摊床。（每次比赛需花费100元，获胜后从左向右依次可增加攻击力、防御和速度。）经过一整天的最后备战后，我在晚上5点45分时赶到了神社内的报名现场参加比赛，沙耶也如约地身穿她最喜爱的和服来为我加油。今年的斗虫大会由老祭司主持，在他讲解了比赛规则后报名，选好3只参赛的虫子之后比赛正式开始[心得4]。在众人的加油和助威声中，我一路过关斩将、连败七人后，终于获得了最后的胜利。在祭司

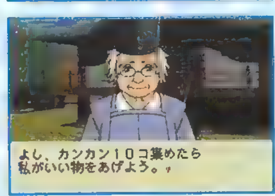


宣布我获胜后，大家都来向我表示祝贺，只有浩二仍然不服气。为了夺回失去的荣誉，他与我相约在我离开村子的前一天（30日）再比一次。在与家人欢庆胜利并犒赏甲虫之后，我带着满心的欢喜进入了梦乡。

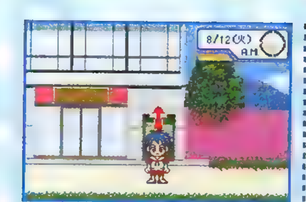
◆ 8月11日 星期一

今天早上，我在神社求过签后与老祭司交谈，他请我帮忙打扫村里的垃圾。在我接受这个请求后，他说以后只要我收集到10个易拉罐，就会给我一个好东西。离开神社后我在家门口与沙耶交谈，得知学校





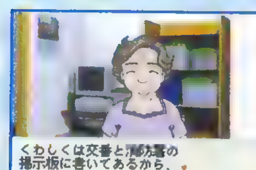
的勤务员会在晚上5点钟时来到学校与孩子们玩耍。我边捉虫边捡易拉罐，终于在下午凑够了10个。将它们交给神社的老祭司后，他送给我一种名叫“のびだんご”（成长饭团）的饲料（要在饲料栏里留有位置），它可以使甲虫的体积变大。5点1刻，我在学校找到了勤务员，在选择“やってやる”战胜了



他的虫子之后，他答应明天这个时间带我去一个捉虫的好地方。（注意：由于比赛项目由勤务员决定，所以要选只能力强的甲虫参赛。）于是，我满怀期待地离开了学校。

◆ 8月12日　星期二

早上起床后，奶奶告诉我由于城市的孩子缺少与虫子接触的机会，在各个村子里都发起了送虫入城市的运动，具体的要求贴在消防署的公告板上。抽时间来到消防署，在右侧的公



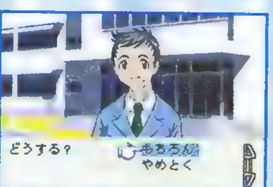
告板上写有需要的甲虫名单，可按着要求将甲虫送至车站右侧的邮筒里。在基地斗虫出来后，我看到沙耶在和一个女孩子玩耍。上前与沙耶交谈，沙耶将那个女孩儿介绍给我，原来她是沙耶的朋友"美纪"（ミキ），昨晚才旅行归来，以后每天上午10点钟左右会来找沙耶玩耍［心得5］。离开她们后，我继续捉虫。晚上5点刚过，我就赶到学校，（选择"もちろ



ん"后）勤务员如约将我带到一个秘密捉虫地点，这里可以捉到不少新甲虫，哈哈，这次我发达啦！与勤务员交谈选择留下（まだとる）或离开（もう归る），不过，我已经乐不思蜀了，可惜时间到了，只得回家。（以后每天5点以后都可以到这里来，能捉到不少新甲虫。但是，选择离开的话，就会直接被送回爷爷家。）

◆ 8月17日　星期日

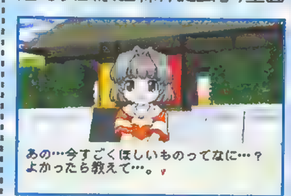
今天一大早，正在睡懒觉的我就被沙耶叫醒了。她告诉我，浩二昨天晚上没有回家，现在大家都在找他。对这种事情，我可不能袖手旁观。离开爷爷家四处寻找，发现村子里的其他人也都在焦急地寻找着浩二，不但警察局里的警官全部出动，就连阿宽和学校里的老师也没闲着。经过一番寻找后仍然毫无头绪的我在4号森林遇到了健一，他欲言又止的样子引起了我的注意，看着他旁边的那个禁止通行的牌子，我



产生了怀疑。回家后(选择"豆知识を闻く")向爷爷询问关于那条路的情况，得知那条路通向森林深处，据说那里有非常强悍的甲虫。但是，因为森林的路非常难走，所以大家被规定不得进入。强悍的甲虫？难道，浩二为了寻找能击败我的甲虫而去了那里？回到4号森林向健一询问情况，他却要我先到2号森林的深处帮他找到他想要的甲虫——"グラントシロカブト"。（天下没有免费的午餐啊！）在2号森林深处最右侧的树上找到"グラントシロカブト"并(选择"あげる")将它交给健一后，他不但证实了我的猜测，还搬走了路牌，帮



我进入森林深处去寻找浩二。在森林深处，我遇到了一名警官，他告诉我由于山路太过崎岖，要想继续前进就必须请消防队员来帮忙。将此情况通知给消防队员后，我沿着他们开拓出的路进入禁区森林，终于在里面找到了浩二。原来，浩二为了战胜我特意到这里来捉一种名为"ヘラクレスオオカブト"的甲虫，不料却在捉虫时不慎从树上摔了下来。我被他对胜利的执着追求所感动，让他踩在我的肩上捉到了甲虫，并将他带回村子。获救的浩二在被大人们狠狠地批了一顿之后也向我表示了谢意，不过，他还是要认真地和我一较高低。为了不输给这个家伙，我也决定培养一只强悍的"ヘラクレスオオカブト"，于是，我又开始了艰苦的育虫工作。（从现在起可以去禁区森林捉虫了，里面



的虫子很强。）

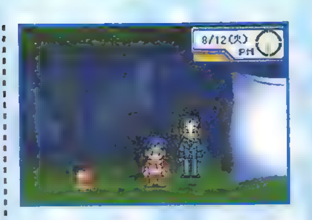
◆ 8月30日　星期六

今天，我起得很早，因为今天是我与浩二的最后决战。没

想到沙耶也早早就来到我的房间为我加油，真是让我感动啊！在2号森林的深处找到浩二后，经过一番苦战，我终于战胜了他的强力甲虫，取得了最后的胜利。不过，浩二并没有因此而感到失望，反而觉得能与我这样的强大对手共度暑假是一件很有意义的事情。看着他真诚的面孔，我也露出了会心的笑容。

◆ **8月31日 星期日**

离开的日子终于还是到了，我带着满心的依恋，与爷爷、奶奶及伙伴们告别。相见时难别亦难，为什么离别总是让人如此伤感。列车缓缓地启动了，啊，那个飞奔而来的人是——浩二！望着他塞到我手中的甲虫，我想我又多了一个永远的朋友！别了，



可爱的小山村！明年，我一定会回来的！（看过片尾后选择“またはじまる”，可以保存图鉴。）

暑假心得

心得1——捉虫：

游戏中的甲虫共有两大类，分别是独角仙类（カブトムシ）和鹿角虫类（クワガタムシ），其中独角仙类有45种甲虫，鹿角虫类有55种。基本捉虫方法有使用工具、冲撞和调查三种，其中后两种可以捉到一些比较



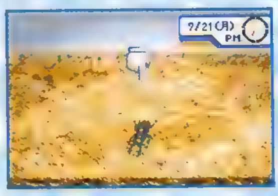
常见的虫子，而一些虫子只有用工具才会有可能捉到，而使用何种工具及工具放置的位置对捉虫也有一定影响。每次捉虫前应该先去神社求支好签（就是大吉），这样会提高捉到好虫子和新虫子的概率。一般说来，越是后开放的森林，里面的虫子就越是值钱。所以，到了游戏后期时，有些前期的森林每两三天去一次即可。另外，要记得早晚去警察局右侧的路灯下查看，有些虫子只有那里才有。当然，还要注意捉虫的时间，同一棵树不同的时间会有不同的虫子。最后要注意的是，最多只能持有25只甲虫，如果在捉虫时发现数量过多，会提示你处理多余的虫子，处理的方法有两种，依次为“いれかえる”（替换）和“あきらめる”（放弃）。

心得2——斗虫：

斗虫时的操作方法前面已经说过了，这里说一说斗虫时的策略。一般说来，在斗虫时应该尽量避免与对手正面拼角，因为这样做容易造成损血。应该尽量绕到对手的侧翼或后方实施攻击（最好是按住A键后的蓄力攻击），这样不仅能给对手造成比正面攻击更大的伤害，而且可以不失血。另外，在双方同时蓄力进攻时会被双双弹开，所以在场地边缘时应该尽量避免这种情况，防止被弹出场地而失败。

心得3——育虫：

在饲养箱里育虫时，甲虫、饲料和道具最多都只能放入3个。当甲虫们狭路相逢时，它们会开始单挑，强的一方增加



攻击力，弱的一方增加防御力，但双方都会消耗体力。但有时甲虫的体力不足时不会单挑，而为了争夺饲料或道具时较易发生单挑，善加利用可以在资金不足时保持甲虫能力的稳定增长。一般来说，体型庞大的甲虫力量较大，在拼角时比较有利，但速度很慢，不适合运动战；而体型小的甲虫恰恰相反。所以，在育虫时要注意其相关能力的培养。（个人认为：速度是最重要的）

心得4——斗虫大会：

因为在比赛过程中不能更换虫子，所以在比赛前要先选3只最强的虫子出赛，要注意虫子的先后顺序，一旦排定后中途也不可更改。比赛时的规则与《格斗之王》相似，每人派3只虫子组队，胜利的虫子可以进入下一局，但是体力不补满；失败时可以更换虫子，直到一方的3只虫子全部失败为止，获胜的个人可进入下一轮比赛。需要注意的是，在对手换人后，虫子的体力仍然不会补满，所以在比赛时一定要注意保留体力。对手的虫子通常会有一些弱点，比如，强力型速度较慢；速度型防御力不足，要针对其弱点制定作战策略，不要一味地猛冲猛打，最好是利用速度优势打游击战。此外，如果虫子出了圈即为该局失败，且下一轮比赛出场时体力会被减为当时的一半，因此要务必小心。



心得5——与美纪（ミキ）交谈：

在8月12日之后，美纪会在每天上午10以后出现，并和主角对话，每天第一次交谈的具体内容如右表。

不过，有趣的是，无论主角怎样回答她的问题，美纪都会随声附和，比如，主角无论说自己喜欢吃什么,美纪都会表示她也喜欢吃。呵呵，看来，她对主角是很有好感的哦！而且，不同的回答对剧情会有一定的影响，比如，奶奶会根据主角的回答在晚上给主角做他最喜欢的食物，所以，日文不好的玩家就请用英文来认真回答吧！



日期	内容
8月12日	初次见面，互做自我介绍
8月13日	询问主角最喜欢的食物是什么
8月14日	询问主角最好的朋友是谁
8月15日	询问主角现在最想要的是什么
8月16日	询问主角在假日通常做些什么
8月17日	询问主角的住址
8月18日	询问主角最喜欢的搞笑演员是谁
8月19日	询问主角最喜欢的音乐家是谁
8月20日	询问主角的血型
8月21日	询问主角最喜欢的运动员是谁
8月22日	询问主角最擅长的体育运动是什么
8月23日	请主角为她推荐一部电影
8月24日	询问主角喜欢的动物是什么
8月25日	询问主角最珍惜的东西是什么
8月26日	询问主角最喜欢的人是谁
8月27日	感谢主角将自己的情况告诉她

捉虫工具（ワナ）一览表

编号	日文名称	中文名称	价格	耐久度	说明
01	サトウ水	砂糖水	50	10	简单易用，但耐久度很低
02	ハチミツ	蜂蜜	100	20	十分粘稠，较受甲虫们的欢迎
03	とりもち	粘虫胶	150	30	粘性极强的专用捉虫胶水
04	虫よせの液	聚虫水	100	20	能散发出强烈的气味吸引甲虫
05	小型ライト	小型照明灯	150	10	光亮极强，但维持的时间短
06	カブりつけ	独角仙杀手	200	30	用独角仙类甲虫最喜欢的液体浸泡过，专门用来捉独角仙类甲虫
07	いただクワ	鹿角虫猎手	200	30	用鹿角虫类甲虫最喜欢的液体浸泡过，专门用来捉鹿角虫类甲虫

饲料（エサ）一览表

编号	日文名称	中文名称	价格	耐久度	作用
01	ゼリ-	果冻	100	100	小幅度增加甲虫的体力
02	リンゴ	苹果	100	100	小幅度增加甲虫的攻击力
03	キュウリ	黄瓜	100	100	小幅度增加甲虫的防御力
04	バナナ	香蕉	100	100	小幅度增加甲虫的速度
05	のびだんご	成长饭团	10个易拉罐	10	增加甲虫的体积

工具（道具）一览表

编号	日文名称	中文名称	价格	耐久度	作用
01	止まり木	栖木	300	100	大幅度增加甲虫的体力
02	あかつみ木	红桑木	300	100	大幅度增加甲虫的攻击力
03	あおつみ木	蓝桑木	300	100	大幅度增加甲虫的防御力
04	きいつみ木	黄桑木	300	100	大幅度增加甲虫的速度

对手虫子的基本资料

编号	名称	体力	攻击	防御	速度
01	康夫的虫子	16	18	16	17
02	光夫的虫子	52	47	48	40
03	健二的虫子	44	59	56	47
04	浩二的虫子	96	86	92	74
05	健一的虫子01	56	58	58	55
06	健一的虫子02	90	82	88	72
07	健一的虫子03	87	103	81	88
08	健二的虫子01	48	64	60	51
09	健二的虫子02	48	61	52	59
10	健二的虫子03	64	86	76	70
11	勤务员的虫子01	61	54	55	44
12	勤务员的虫子02	68	67	78	51
13	勤务员的虫子03	72	75	70	67
14	光夫的虫子01	55	50	51	42
15	光夫的虫子02	70	54	70	48
16	光夫的虫子03	80	67	86	65
17	爷爷的虫子01	68	73	68	65
18	爷爷的虫子02	96	116	94	103
19	爷爷的虫子03	117	98	121	91
20	阿宽的虫子01	44	57	50	59
21	阿宽的虫子02	78	89	68	71
22	阿宽的虫子03	60	78	66	77
23	浩二的虫子01	103	92	99	79
24	浩二的虫子02	67	73	69	67
25	浩二的虫子03	99	86	91	70
26	浩二的虫子04	98	88	98	77
27	浩二的虫子05	103	136	113	112
28	浩二的虫子06	174	151	164	124

混沌星辰小组专访

达人王 OVL.1　　记者：窗外不归的云



混沌星辰，一个GBA开发小组的名称，由一群年轻有梦想的游戏创作者发起组建而成,小组致力于GBA游戏以及软件开发，自成立以来为广大GBA爱好者献上很多的精品软件/游戏，比如超越READBOY的GBA读书软件“图书仔”，又比如制作精良的五子棋游戏“挑战联珠”，还有学习英语开发的软件“单词通”等等，在玩家群中有很大的影响力,今期云云就和小组老大乐水来聊聊。

窗外不归的云(以下简称云):乐水你好！给大家做个自我介绍吧。

乐水（以下简称水）：HI，大家好，我今年23了，在一家游戏开发公司工作，做些手机上的小游戏，平时喜欢看书，听音乐什么的,很喜欢玩游戏,偶尔也写点文章什么，不过很烂，呵呵。

云：一定是喜欢掌机游戏对吧？我想你应该是特别喜欢GBA了。

水：嗯，是的。尤其是当听说gba的开发平台要求很低时,就更喜欢了。

云：你是如何开始接触GBA开发的呢？

水：我是在2002年下半年(大概是8-9月份）接触gba编程的,当时在网上四处寻找关于编程的资料，无意中发现gba的开发介绍，觉得很有趣就down了个开发包，找了些网友写的资料，当时很多网站转贴的都是一个叫水银的网友写的gba入门文章,我也看了看。说实话，写得很初级，不过多少还有点用的。

云：水银的教材恐怕很多现在搞GBA开发的朋友都看过吧？虽然很简单，但是对于初入门的朋友来说有很大的启蒙作用。我想你在搞GBA开发之前已经有一定的编程基础了吧？

水：是的，在此之前我学编程大概有3-4年的时间了吧，主要是dos下图形，键盘控制什么的，因为自己想做游戏嘛。

云：我记得后来你开始搞GBA开发后自己做了一个GBA的开发库对吧？

水：因为我曾经在dos下写过一个beauty for dos的游戏开发包，功能虽然都很完善，但说实话，这个开发包的诞生确实晚了很多，因为那时win32编程已经成为主流了。而我一直不愿意使用vc编程的主要原因是记不住win中的那些函数名（呵呵！～），再者，我一直有意要在各种平台写一个比较通用的开发包，这样，在以后移植的过程中可以节省大量的时间与经历。在这种情况下，beauty for gba 就诞生了。

云：那么在“beauty for gba”下你有哪些作品？我记得你曾经做过一个电子小说之类的游戏《无雪的冬季》。

水：是的,还有一个《花历》的avg游戏。但是这两个都是很不成熟的作品,目前已经放弃了,唯一一个完整的作品是《Easy English For GBA》的学习软件。其实就是一个电子词典。



云：对，想起来了！这两个游戏你曾经都发给我玩过嘛……那你是如何由个人开发者想到成立一个专门的GBA开发小组呢？

水：自己开发时间长了,就发觉一个人是很难完成一个高品质的作品。碰巧我认识了昊宁,他是做广告设计的,有一定美术功底,也很想往游戏这方面发展,所以我们就有了成立小组的念头。

云：那么请给我们介绍一下小组现在的成员情况。

水：我就不用介绍了吧？呵呵。组里还有这几位成员：昊宁,我最早认识的小组成员之一,在3d做图方面非常好，非常好学,也很认真，曾经为了把游戏中用图做好，竟然连着熬了两天

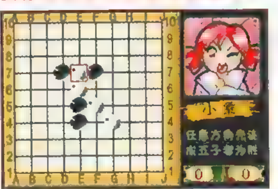


两夜。开始我们都不知道,还是后来我跟他聊天无意中说起的。真是好同志啊。SHIK,一位优秀的程序员。是我在网上一个论坛上发现他的。在和他的聊天中发现,他不仅有一定的技术实力,更有一份对编程的执着,这样的优秀人才怎么可以流失呢:),所以在我的强烈邀请下,也加入了小组,成为小组中的主干力量之一。Dmitry,一个来自台湾的朋友。由昊宁介绍的。是2D美工,很有实力,擅长人物设定,尤其是机器人,呵呵,看来《机战》很适合他的口味。他也是小组里唯一位年纪比较大的人物哦!就凭这份对游戏的喜爱,没理由让我放过他。寒雨,负责网站的制作和小组的对外宣传工作。据说联系面很广,所以把小组的宣传工作交给他是再合适不过的了。小组能有现在的名声同他的宣传工作也是分不开的,所以说,他是我们小组的重要人员哦!ES_ZETA,很早就认识的一位朋友,也是编程好手。我一直希望他加入,但不知什么原因没能达成。不过我当然是不会放过他的,呵呵,这不,最近也加入了我们,据说是因为自己写游戏太辛苦了,呵呵。MIN-KYEONG,同ES_ZETA一样,也是认识很久了。他写过不少研究gba的文章,精神可嘉啊!他原来还是《金点》小组的一员,搞开发的玩家大概听说过吧?也是最近才加入的,似乎最近几天正在忙入学的事,高考不容易啊。

云:辛苦你了,打了这么多字,不容易……那现在组里是怎么分工的?

水:呵呵。是这样的,SHIK,ES_ZETA,MIN-KYEONG负责游戏编写,昊宁和Dmitry负责美工,寒雨负责网站和宣传。我除了写游戏外,还要写策划以及负责一些小组的人员沟通问题等等。另外,当一个游戏完成时,有空闲的人员还要负责测试工作。

云:作为一个小组的组长,你确实有够累的,而一个组假如成员不能团结一致,那根本就不能长时间地生存,这就需要你和成员们的相互协调了。



水:是的。所以他们都称我为村长。汗……

云:这名字可真够恶搞的(瀑布汗……)。小组现在的作品有哪些?能为大家一一介绍吗?

水:目前已经完成的作品有五子棋、贪吃蛇、图书仔、单词通。另外还有两款游戏在紧张的制作中。

云:这些都是组里成员一起完成的吗?

水:是的,都是大家共同努力的成果。

云:你个人最喜欢这些作品的哪一部?为什么?

水:其实这些作品我都喜欢,当然,我更喜欢五子棋和贪吃蛇,因为是我自己做的嘛,呵呵。

云:当初怎么想到做五子棋这个游戏呢?

水:因为买了本游戏编程的书,是介绍pc平台上如何编写游戏的,上面有个五子棋的代码讲解,因为我对算法方面不是很在行所以觉得那个还不错,所以决定在gba上做一个。后来游戏发布了一段时间才发现其实AI很低。

云:嘿嘿,我记得听你说要做五子棋这个游戏后,有一次在书店看到一本有关PC上棋类算法的书还准备买来送你呢,结果当时因为没带钱而第二天再去买却发现已被人购走而不了了之……不过我觉得就那个游戏而言你们做得还是挺不错的,无论是画面和操作性都很强的。而且目前国内很少有完整的GBA游戏发表,大多数只是一个DEMO而已,你们算是开了一个好头!

水:是呀,虽然我的程序写的不怎么样,但我们的美工是无敌的,呵呵。我想那些只发表一个Demo的朋友们也许就是因为美工的问题而停止了开发,真的很可惜。

云:国内由于搞GBA开发的大多属于业余爱好,所以都存在着这样那样的问题,比如ES_ZETA最初是个人搞开发,也是因为找不到美工愁得不行,像这种情况还很多,这也是制约我们国内GBA开发者做出好作品的极大因素!其实我觉得一些GBA开发者不妨多做些像你们小组这种尝试,将一些有着共同兴趣,爱好的人集中起来,取长补短,这样一定会有大收获。

水:确实应该如此。不过也不容易,先不说个人对游戏类型的不同喜好,单是人员管理方面就很麻烦。如果都有固定的上网时间还好说,比较容易讨论和研究,否则互相间的沟通就成问题。尤其是美工和程序间的沟通是很重要的。

云:那么你们小组有没有制定一些条例或者相关的章程以此作为组里的行动指南?我见你们组的主页上刊有每周开例会的规矩?

水:是的,每周的小组例会,工作进度报告等等。只有这样才能保证小组的开发任务按时完成。

云:其实就我个人而言,最喜欢你们的"图书仔"这个作品。

水:这个作品目前是作为小组的标志性软件。可惜不能再将正式版继续提供给朋友们了。

云:在当初你们是怎么想起做这种类型的软件?READBOY

一向被认为是GBA上最好的看书软件,你们在开发“图书仔”的过程中有没有压力?万一软件做出来却没有人使用,又该怎么办?

水：开始时，SHIK把他写的一个demo给我看，很不错,而且他也想继续把这个完善所以我们就决定继续完成图书仔。至于压力吗，似乎没有,因为我们给图书仔制订的功能要远远强于readboy，而且还免费支持目录功能，并独创了图片放大缩小功能。想想，这么强的软件难道会没有人用吗?

云：极是！现在我的烧录卡里就装着用“图书仔”做的ROM，真的感觉它是一款相当棒的软件，不但界面漂亮，而且功能很强大，特别是图片放缩功能更是在类似软件中独一无二！听你说正式版的使用权卖给某烧卡器厂商?

水：是呀。大概是因为图书仔太优秀了，呵呵。厂商找我们谈这件事的时候，我们也很吃惊，因为根本没想到会有人买。因为软件主要是由SHIK编写的，所以我们尊重他的个人意见（因为要到北京找工作,正没车费呢，呵呵）。不管怎样，能看到小组的作品有人来购买都是非常高兴的事情，也正是这个原因才不能把正式版留给大家用。

云：这也是你们的实力啊!那么小组以后的路将如何走?是否就此向商业化方向发展?请你谈谈对此方面的看法以及打算。

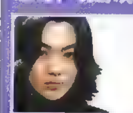
水：在一段时间内小组还将坚持走免费的道路。两个原因，一是继续宣传小组,让更多的玩家认识我们,了解我们。二是现在小组的开发经验不足，不太适合立刻进行商业化开发。 也许从小组目前的作品上来看,我们主要开发平台是GBA，其实并不是这个样子的。因为组员当初都是因为gba开发而认识,而且了解的又比较深入，所以决定以gba为起点进行开发工作。同时还在进行的是PC平台和移动平台，因为一直没有找到一个好的开发库，所以pc平台方面的工作没有正式进行,当然,这些都是比较容易解决的,相信很快就会有一批优秀的作品出现在PC平台的。小组的最终目标是在移动平台，如彩屏手机,PDA等等。因为移动平台可以说是一个比较新的环境,我们都没有接触过(我除外，我本身就在一家专给手机做游戏的公司)所以,大家都在努力学习,再加上这个新平台是一个刚刚起步发展的过程,所以相信我们的脚步还不算太慢。相信在不远的将来一定可以看到我们的作品。另，我和昊宁也打算在时机成熟的时候成立正式的开发公司，希望这个时间不会太遥远。

云：希望你们能够顺利成立自己的公司，在此感谢小组接受我们的采访，同时也祝小组能够取得更好的成绩,再见!

小组成员资料·小组成员资料·小组成员资料



[illegible]



[illegible]



SHIK

[illegible]



[illegible]

史上最强GBA看图软件

GBA Jpeg viewer评测



诸位读者好，一号称史上最强厚脸皮发誓终生与掌机为伴不离不弃的家伙今期为大家给评测一个GBA上的看图软件，说起来这个软件我们早在第三期的“模拟最前线”就已经介绍给大家了，那这期为什么我们又把它拿出来作评测呢？事出有因！在第三期杂志上市后有读者来信说自己以前一直都用惯了pictureboy,恐怕更换软件后一时不能适应，而且看到GBA Jpeg viewer的界面十分复杂，怕自己不会使用，于是迟迟不能下决心将GBA Jpeg viewer请到硬盘中；还有一些读者来信说自己对GBA Jpeg viewer很感兴趣，想让云云详细地介绍一下软件，包括使用方法等，而我呢，深知读者的需求对杂志来说至关重要，于是便冒着被木头不二郎君骂骗稿费的严重后果从自己杂七杂八的硬盘里把GBA Jpeg viewer找了出来给大家测试一番，希望各位喜欢。

关于软件

GBA Jpeg viewer是老外做的软件，更新速度很快，目前最新版为2.2版，你可以去http://www.caimans.net/gba/下载，但是由于国人使用上很不方便，所以热心网友鸵鸟在每一次软件更新后都很快地对其汉化，实在是造福广大玩家，敬礼！本刊读者可以到光盘中找到该软件汉化版。



关于GBA Jpeg viewer的优点，不用我多说吧？最主要的就是其真正支持JPG格式的图片，这样就使得在有限的烧录卡空间中存放更多的图片，软件的作者在主页上宣称可以在64M的卡上装满1000张的图，我们将在后文对此方面进行详细的测试。

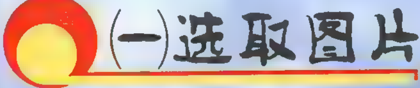
ROMの制作

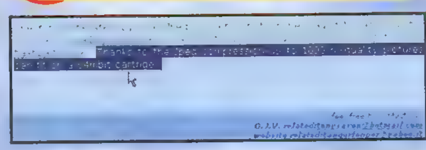
软件下载下来后解压，我们会在文件夹中发现一个名为“GBAJpegPacker”的可执行文件，双击即会进入软件主界面，如图，我们可以看到界面主要分为五个区域，左边分别是列表栏和预



览栏，而右边则是功能区和摘要提示，最下面则是状态栏。

(一)选取图片





从制作图片ROM的第一步说起，首先请点击“插入图片”选择图片文件，我们可以看到，GBA Jpeg viewer支持的文件格式很多，比如常见的*.jpg、*.bmp、*.gif、*.png都支持，甚至连*.pcx、*.tiff也提供了支持！注意假如图片全在一个文件夹的话可以按“CTRL+A”全选，全选中后我们就可以在列表栏看到图片信息了，如图片大小，原始尺寸，格式，状态，转换后的图片大小等。

(二)参数设置

GBA Jpeg viewer并不像PICTUREBOY一样只提供简单的图片转换功能，在软件界面我们还能进行更多细微的参数设置。

点击“JPEG选项”按钮，我们可以看到一些设置项目：

一、设置“对于超过240*160的图片”怎么处理，里面有这几个处理方式：1、调整大小至240*160；2、调整到适合GBA屏幕并保持横纵比;3、调整到适合GBA屏幕，保持横纵比并用空白填充多余部分；4、调整大小至432*288;5、调整大小至432*288并保持横纵比;6、调整大小至432*288,保持横纵比并用空白填充多余部分。大家可以根据自己的需要选择。

二、取样方式。里面一共有三种方式，分别为：1、双线性取样（快速，较好质量）；2、点阵取样（最高速度，最低质量）；3、插值取样（最低速度，最高质量）。建议大家使用默认的“双线形取样”，这样转换的质量和速度上基本上都可以让人满意。

三、亮度调整。在这里可以设置看图时的亮度，软件上有推荐设置：0为模拟器，4-8为GBA SP，8-12为GBA，总之你想图片越亮就把数值设得越大吧，当然，不能大得过分。

四、高度大于宽度时旋转图片，这一个选项请大家选中，因为有可能我们要处理的图高度会大于宽度，那么选中后在转换的过程中GBA Jpeg viewer会自动旋转图片以便我们观看。

五、锐化。我们知道，在图片处理时，假如将图片锐化，那么图片中主体将更明显，而GBA Jpeg viewer也提供了这一功能，大家可以将其选上，但是需要注意的是,锐化会增加图片大小。

六、JPEG质量。建议使用默认设置“85”。

设置好后点击确定就会生效，假如设置错后也可以恢复默认设置。

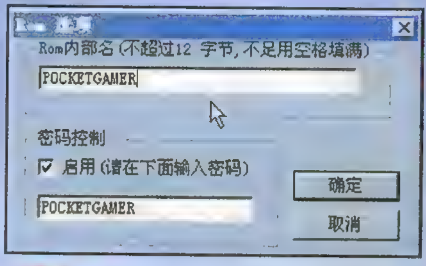
对于超过 240 x160 的图片
调整到适合 GBA 屏幕,保持横纵比并用空白填充多余部分
取样方式:
双线性取样 (快速, 较好质量)
Jpeg 质量
85
亮度调整
8
0: 模拟器
4-8: GBA SP
8-12: GBA
默认设置
☑ 高度大于宽度时旋转图片
☐ 锐化 (注意: 锐化会增加图片大小)
确定
取消

(三)ROM选项

在这个选项中我们可以进行两个内容设置。

一、ROM内部名。该内部名不能超过12字节，也就是12个汉字，12个英文字母，不足部分将用空白填满。

二、密码控制。这个功能比较实用，如果你制作的ROM担心被别人看到，就可以使用GBA Jpeg viewer的密码控制功能，首先选中“启用”，再在下面输入密码，同ROM内部名一样，密码也最多只能输入12位，密码输入后一定要记住，不然到时候忘了神仙也帮不了你。在GBA上输入密码是用方向键控制。

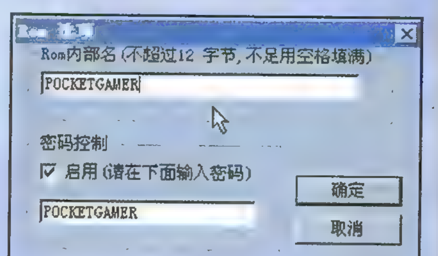


(四)图片列表

打开图片列表

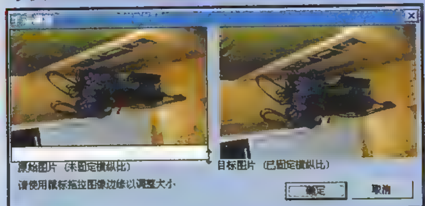
保存图片列表

也许大多数人都不是把需要看的图片放在同一个文件夹里，都是像云云一样这里一张，那里一张，那么我们寻找起来就相当麻烦，现在GBA Jpeg viewer的2.2版增加了一个新功能就是“图片列表”，利用它你可以把自己本次操作中选取的图片信息都保存为*.gjv格式的图片列表，这样下次就可以直接读取图片列表而不用再次一张一张地选取了，相当方便。



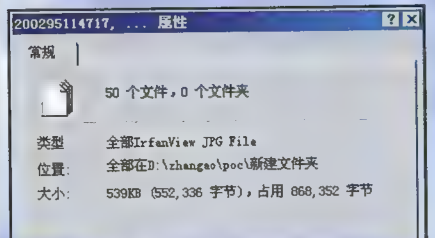
(五)手动调整

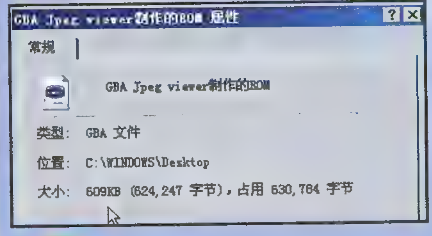
GBA Jpeg viewer为使用者提供了一个手动调整的功能,启用手动调整后点击“手动调整”,我们就可以在弹出来的窗口中用鼠标拉动图像边缘以细微地调整图像大小了。



(六)创建ROM

一切工作都做好后,我们就可以点击功能区的“创建GBA ROM”按钮正式将图片转换成GBA ROM了，转换的速度很快，而且软件的状态栏会显示出转换过程的提示信息，一目了然。





软件の使用

用GBA Jpeg viewer制作好ROM后，就可以烧到烧录卡里用GBA好好地欣赏一番了，当然,首先大家还得好好把我的操作教程看完。

基本操作

个人觉得GBA Jpeg viewer和PICTUREBOY相比稍感逊色的就是GBA Jpeg viewer没有PICTUREBOY界面好， PICTUREBOY提供了一个外壳,而GBA Jpeg viewer一启动就是图片显示,让人摸不着头脑,这里我给出它的操作方法：

“L”和“R”：按前后顺序浏览图片；

“A”＋“L”或者“A”＋“R”：前后跳跃10张图片浏览；

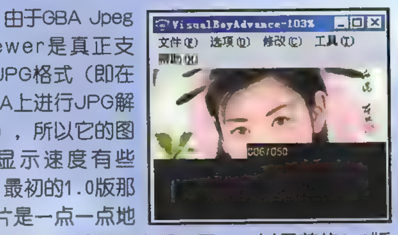
“B”＋“L” 或者“B”＋“R”：前后跳跃100张图片浏览；

“A”＋“B”： 随机可跳跃（即任意一张图片）；

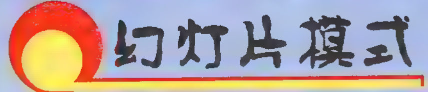
“Select”＋“Start”：重启（即显示第一张图片）；

“Select”：帮助界面。

由于GBA Jpeg viewer是真正支持JPG格式（即在GBA上进行JPG解码），所以它的图片显示速度有些慢,最初的1.0版那图片是一点一点地显示出来，慢得叫人受不了。不过目前的2.2版在显示速度上比老版速度上大大加强，虽然有一定的延迟，但是完全可以忍受！

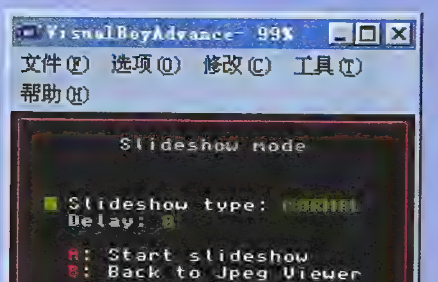


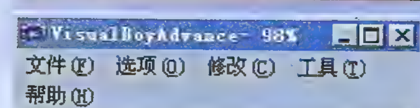


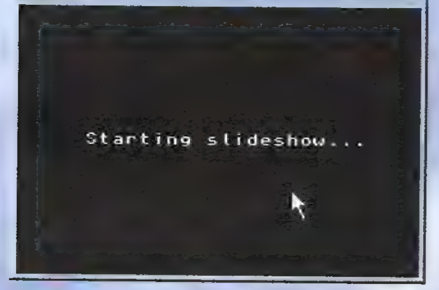


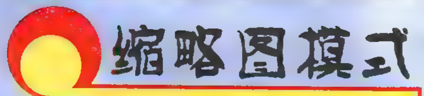
幻灯片模式

GBA Jpeg viewer提供了一个相当实用的功能就是“幻灯片模式”，从名字上各位就会了解这个功能，呵呵，这可是一些PC上的看图软件才有的功能哟，我们可以按“Start”+“R”开启“幻灯片模式”，然后我们可以看到一个设置界面，在这里可以设置幻灯片播放的类型：正常或随机，此外还可以设置幻灯片播放的延迟时间，一般我设置的是2秒。









缩略图模式

除了“幻灯片模式”，GBA Jpeg viewer还提供了另外一个十分独特的功能就是“缩略图模式”，按“Start”+“L” 可以开启“缩略图模式”，这样在GBA的屏幕上就会显示出九张图片的缩略图，现在即使没有PICTUREBOY那种外壳，我们也能够方便地查看图片信息了，在“缩略图模式”中可使用方向键移动，按“A”键即查看当前图片，“L” 和“R”键翻页。

亮度调节

在查看图片的过程中，可以按住“A”+“上”或者“下”调节屏幕的亮度，云云测试后发现亮度一共有15级可以调整。

以上就是软件在GBA端的使用方法，下面为了验证GBA Jpeg viewer真正实现支持JPG格式，我给大家做一个小测试。

我准备了50张240*160大小的JPG格式图片，一共有539K大，用GBA Jpeg viewer制作成ROM后体积是609K，只是增大了70K，而这70K就是GBA Jpeg viewer在GBA端的程序了，而用PICTUREBOY做出的ROM体积为4M（有一点很有趣，那就是PICTURE转换前的50张位图文件原本有5.49M，而转换后体积只有4M），由此说明GBA Jpeg viewer是真正的支持JPG格式图片，是真正在GBA上进行JPG解码！

云云一番试用，对GBA Jpeg viewer作者tony savon简直是佩服得五体投地，特别是2.2版新加入的缩略图模式十分实用！我想tony savon一定是一个电脑达人，不过他也有恶搞的一面哟，比如在他的主页上他给出了几条GBA Jpeg viewer有趣的用途。比如“在GBA上看XXX图片别人却不知道反以为你在玩游戏”或者“将地图装到GBA里防止迷路”以及“把自己的相片装到GBA里把GBA当作镜子使用”（笑……）。

文/窗外不归的云

原始图片



目标图片



摘要

	原始图片	目标图片
宽度:	240	240
高度:	160	160
色彩位数:	24	24

☑ 旋转
☐ 启用手动调
手动调整

调整类型: 调整至240x160，保持横纵比并填充空
取样方式: 双线性
Jpeg 质量: 85　0　☐ 锐化

特邀作者/市井小生

手机时尚 vol.2

最新游戏手机介绍



多普达515

制造商：多普达通讯有限公司

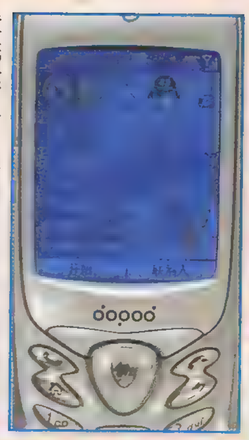
上市时间：2003年8月

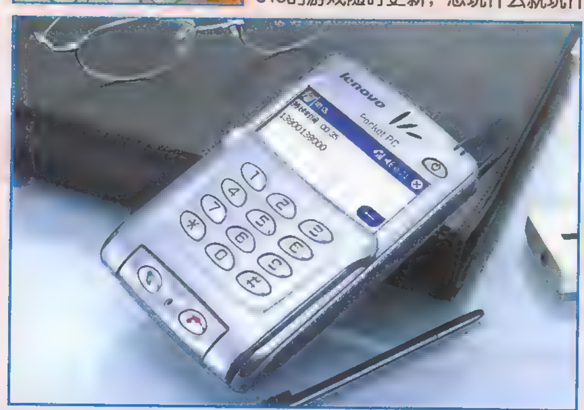
上市价格：4200元

从外观尺寸看，作为第一款采用SMARTPHONE操作系统的智能手机与我们现在的传统手机相差不大。掌握着这样的一部手机，你不仅能通话、发短信和彩信，而且能在手机上随时随地观看电视新闻，欣赏MP3和各种在线音乐，玩各种新颖丰富的在线游戏，用MSN和QQ进行在线聊天，沿用你熟悉的PC操作界面，纵情上网浏览、自如收发邮件。从严格意义上来说多普达515并非是专门的游戏手机，但是SMARTPHONE操作系统在多媒体和娱乐方面的特长再加上其硬件方面的优势（屏幕为65536色的TFT彩屏，显示面积44x35毫米，像素值高达176×220），好像不玩玩游戏似乎太浪费了吧。



在多普达515内置的游戏中,即有像“凌云壮志”这样的飞行战斗游戏，也有像纸牌这样的娱乐休闲游戏，当然最耐玩的还是Jawbreaker这种同色球游戏，只要是二个以上的同色球就可以消去，一次消去的球的数目越多得分越高,这个游戏很考对事物的判断能力和前瞻性,不过总分上400确实很难。如果只是几个固定的内置游戏，多普达515的游戏功能也不至于这么受推崇,因为它还可以扩充，就像诺基亚7650一样变成一个小的GBA。只要下载一些能在SMARTPHONE智能操作系统上运行的游戏程序，然后将多普达515通过USB数据线连接在电脑上进行安装，这样就能让多普达515的游戏随时更新，想玩什么就玩什么。





联想ET180

制造商：联想移动通信科技

上市时间：2003年7月

上市价格：5800元

和前面的采用SMART PHONE操作系统的多普达515不一样，联想ET180采用的是POCKET PC2002 PHONE操作系统，这是在专供PDA使用的POCKET PC2002操作系统上加入了通话功能改进而成，但是SMART PHONE操作系统在多媒体和娱乐方面的特长同样在联想ET180上得到了体现，联想 ET180具有3.5英寸的65536色液晶显示屏，采用英特尔PXA255处理器，工作频率可在200MHz和400MHz之间自由切换，这样强大的“心脏”使得联想ET180无论是像Word、Excel这样的移动办公还是像上网浏览网页收发电子邮件、MSN、QQ聊天、听MP3音乐这样的娱乐功能都能轻松胜任，而游戏更是联想ET180拿手好戏，凡是支持POCKET PC2002的PDA游戏都能在联想ET180运行，比如像合金发条、极品飞车等等，其画面表现与游戏流畅度令人基本满意。但是，像一些运用到方向键的游戏，比如鼎鼎大名的“帝国时代”就不能操作了，但就仅仅是这样联想ET180也超出大家对手机的一般认识。



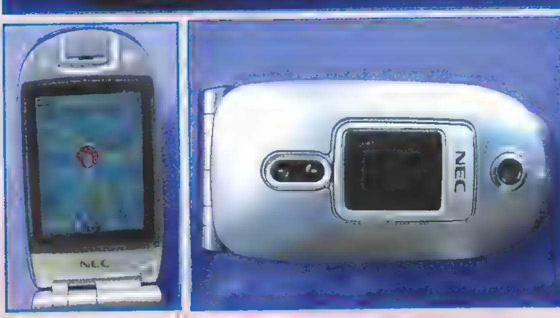


NEC N800

制造商：武汉NEC移动

上市时间：2003年8月

上市价格：4000元



其实N800并不是全新的设计，在一定程度上可以说是N8的升级产品.N800采用经典的流线型折叠贝壳、内外双彩屏式设计.首先从外形和数据来看.N800比N8稍微小了点，并且N800的设计突出了一些线条与棱角，键盘边的颜色变成了淡紫色.从屏幕的材质、像素上来看.N800主屏仍采用N8的TFD材质.内置日立11万像素摄像头。N800与N8不同的是支持了JAVA功能，这样登录移动梦网进入百宝箱可以下载JAVA游戏进行安装，这样就可以让手机的游戏功能得到无限的扩展。

最新手机游戏介绍

名字：Mini-Jetfight

游戏类型：3D射击

支持手机：多普达515



3D 迷你战斗机(3D Mini-Jetfight)采用特殊的 3D 绘图引擎，让你亲身体验在高空、高速、高机动性战机带给你的震撼。它内建有七架有名的超音速喷气战斗机，包含 F-15 Eagle、F-16 Falcon、Su-27 Flanker等等，每架战机都配备四发中程飞弹（MRAM），以及四发短程飞弹（SRAM），当然还有近身缠斗专用的机炮。



攻击敌军只是完成任务的一半，你可以在此体验惊人的空对空缠斗，能够在激烈的空战中生存，躲避空对空飞弹的袭击，才算达成任务喔。当然你要是觉得自己技术不过关，可以使用不定时的飞行演习来练习生存技巧。值得一提的是，此游戏画面提供 HUD 抬头显示器，让你可以清楚的看到飞行的高度，速度，还有飞机的仰角，精心设计的视野范围，让你可以体验逼真的虚拟效果，也可以让你清楚的搜寻敌机的踪影。



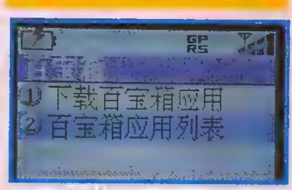


移动梦网的百宝箱栏目是专为支持K-java的手机下载商务、娱乐类软件而设的，而这款GEMJAM是最新上架的一款游戏。GEMJAM类似于赫赫有名的“俄罗斯方块”游戏，不同的是它的标志物是不同形状、不同颜色的钻石。游戏规则是将下落的相同类型的宝石横向、纵向或斜向排列成3个或3个以上就可以消除它们并得分，点击5号键还能进行90度方向的旋转。

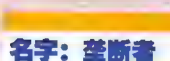
名字：GEMJAM

游戏类型：益智类

支持手机：NEC N800



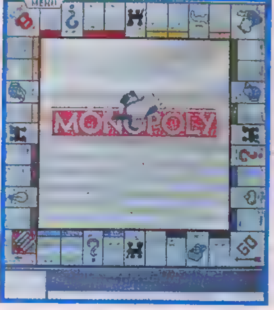


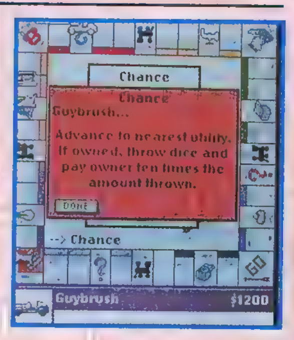


名字：垄断者

游戏类型：投资理财类

支持手机：联想ET180





说起“百万富翁”大家可能第一时间想起电视游戏节目，不过我们谈的是在手机上玩的——Monopoly(垄断者)。手机版的Monopoly(垄断者)玩法基本上和传统纸牌游戏一样，主要是掷骰、买地、收过路费和起楼，最终目的是令对手输光，把他们的钱和物据为已有，就成为真正的Monopoly（垄断者）。Monopoly游戏中的地分为三种 - 普通街道、火车站和电力及水务，其余就是买不到的“机会”和“命运”。只要你尽可能把不同颜色的土地都买到，对手一定不会发达。当大家未能建屋、建酒店时，火车站的过路费是最可观的，一个站$25、两个$50、三个$100，最后四个$200。只要稳稳当当，跑几个圈就可以赚到三两千的现金。有了一定数量的现金，你就可以用高价收购贵地。有地后就可以马上建楼建酒店，如果你拥有的是Park Place或Broadway的话，路费可高达$1500及$2000，对手想不破产都难呀。是不是有点PC机上大富翁的味道？





—— 本期热点注目 ——

1、史上最强GBA周边GBA Media（又称GBalpha System）9月发售即将诞生，敬请期待本刊火热评测！

2、数码相机入手倒记时中，心中不免热血沸腾，一场轰轰烈烈的偷拍计划正悄悄酝酿中——

3、给自己的U盘装上了QQ和FOXMAIL,出门便感异常方便,啥时候录卡能像U盘这样便宜?

4、得知N-GAGE不会在中国发售，哭！倒爷寻觅中……

5、掌机收藏计划始动!云云准备在有生之年将所有的掌机都一揽怀中(汗——)。这说起来和木木君相反，他只收藏家用机，而偶只收藏掌机，对家用机视而不见（关键是不像木木君底气足），不过细算起来也真够折腾人的了,目前掌机怕是有了好几十种了——目前目标：NGPC、WSC、GP32——

■ 主机 ■

本月GBA主机方面各地行情变化不大，仍然是平均500元出头即可入手，而GBA SP的价格有些下降，各地平均跌了20元左右，重庆方面800元左右，广州方面790元左右，当然，这些都只是原装主机原装电池，假如您不要原装电池而忍受得了组装电池那巨短的使用时间，整机价格还可少40元左右，不过我想应该没这种玩家吧?

二手机方面，GBA交易火爆，这又分为玩家与玩家，玩家与店家之间的交易，一般来说，我推荐玩家之间进行交易,原因有二,其一：店家是做生意的，他同你交易有个前提就是能从你手中赚得钱,赔本的生意？商人绝不会做！所以他并不急于同你交易，而往往玩家卖掉GBA就是因为缺钱，这时店家就会抓住玩家急于出手的心理把价钱压得很低（也许会低得让你想哭），但假如玩家之间交易就很少出现这种情况，价钱二人可好好地协商，不过交易成功的可能性就要稍微小些，这就需要耐心了；其二,目前市场上的GBA翻新机就已经够猖獗了,店家把GBA[illegible]心里应该有数了吧？所以说为了避免自己的[illegible]（汗——），大家要[illegible]与店家们交道，另外给大家提供一个数据：店家给二手GBA开出的价钱[illegible]在300-400元之间，而玩家之间交易[illegible]可以达到400-450元。





SP又推出新颜色,一直没有下决心的读者是考虑购入的时候了。但购买的同时玩家一定要留心电池，这一点也是目前SP最容易被做假的地方。如果买到假电池的话，定会欲哭无泪……

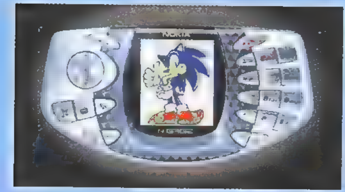


小霸王版“GBA”？不得不竖大拇哥。



牧场物语中文版的卡带已经可以在市面上买到了。





由于很多读者来信询问有关买机时的注意事项，所以在这里给想要购买机的朋友讲一下。当然，若您是已入手GBA或是GBA SP的，那就请跳过此段。

[illegible]

■ [illegible] ■

[illegible]

■ [illegible] ■

EZFLASH2推出后很受好评，在各地都深受欢迎，平均价格为256M套装750元/套。目前没有128M卡带，我想可能他们以后会推出512M以及更大容量的卡带。

EZFA由于自身品质好，所以[illegible]，但是目前厂家把主要精力放在国外，产品都供应给国外了。国内很少见到EZFA的身影，即使是它的国内代理新亚电玩也没有存货。据说有一次厂家曾发货100套给新亚，但是很快就一抢而空。[illegible]本期市场行情时国内EZFA已缺货近两月。

XGFLASH2再次降价，Xg1 128M：350元，Xg2 128M：360元，Xg1 256M：488元，Xg2 256M：[illegible]元。看来XG要将价格战进行到底啊！同时XGFLASH还将推出512M以及1G的卡带，这下就可以用1G的卡带装下整部的电影了！

GBALINK推出新版本的GBALINK烧卡器，与老版烧卡器相比，新版在外形上相当吸引人，而且烧卡器现在都集成在接口上，比老版更加小巧便于携带。

PS：最近市场上出现了许多仿EZ、XG的烧录卡，硬件上几乎和EZ、XG一样，价格却便宜很多！而且促销手段很是吸引人，买256M产品送128M卡带，买128M产品送64M卡带——看来烧卡器市场仍然存在相当大的降价空间。

■配件■

很多读者问我，“怎么市场行情近来没什么新鲜的内容啊？”云云对此十分无奈，我只能起到一个收集信息的作用，如果厂家没有新玩意做出来，我也没办法，巧妇难为无米之炊啊！我尽量给大家找一些新奇的东西，但是有个前提就是介绍的东西一定要实用，不然写一些大家都见不到买不了的东西就不免有[illegible]之嫌了。这种事云云[illegible]不做——这期为大家重点介绍以前提过的PF公司的GBA Media。

以前要想实现GBA上看电影就必须要买烧录卡，而我们都知道烧录卡目前都是售价不菲，而且由于现在的GBA电影制作软件算法上还未实现大压缩比，即使是256M的烧录卡也装不了多长的电影，所以看电影始终是我们心中的梦，但是我想这个梦很快就会变成现实，因为PF公司开发的GBA Media完全能满足我们在GBA上连续不断地播完整部电影的需求。我把官方网站上的宣传放上来给大家看看。

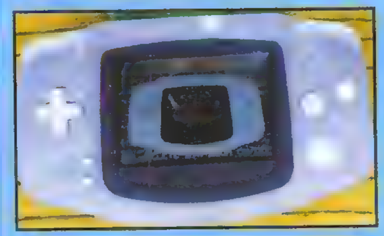
GBA Media是专门为GBA设计开发的GBA扩展功能硬件，通过GBA Media的扩展接口就可以将普通的CF卡作为存储介质，实现大容量文件的存储，同时可以支持MP3、MPG、JPG等通用格式



廉价的“大极鲨”烧卡器




新版本的GBALINK

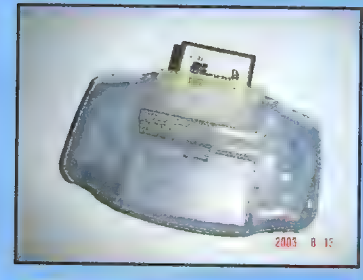

GBA已经少见新货了











YIFEI的CF卡

的文本文件及图片文件，也可以播放使用专用软件制作的音频文件和视频文件，音频文件及视频文件均有多种音质和画质可供选择，预计128M容量的CF卡可以存储90分钟左右的专用影音文件，使您的GBA真正意义上成为可以随身携带的walkman和VCD。

GBA Media 硬件特点：1. 使用外接CF卡为存储介质，容量大小随心所欲；2. 采用低功耗芯片，节约电力从细微做起；3. 采用超大规模集成电路，为您争取最优的性价比；4. 硬件外壳采用GBA卡带尺寸设计，小巧美观坚实耐用；5. 外壳通过快速成型技术进行实际测试，完全避免因设计原因带来的摩擦问题。

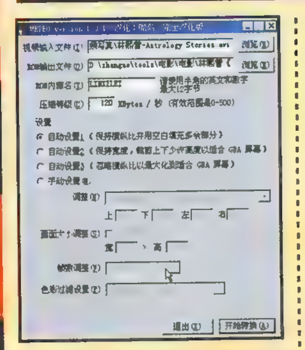
GBA Media 主要功能：1. 视频播放功能，播放由附送软件制作的.gom文件；2. 影音文件采用多种压缩比率，128M容量最多可放置90分钟以上的影音文件；3. 支持随时播放功能，随意跳放，随心所欲；4. 提供声音放大效果，彻底解决GBA音量不足的问题；5. 多种压缩比率选择，效果、体积、压缩时间，随您取舍；6. 音频播放功能，播放由附送软件制作的.gas文件；7. 附送软件采用DirectX编制，支持转化所有Microsoft Media Player支持的音频格式，转化时间为实际播放时间的1/32，方便快捷；8. 直接浏览CF卡中存放的.txt、.bmp等文本及常见文件格式；9. 软件系统不断更新，系统功能将无限趋于完善。

看到上面的宣传大家是不是会激动得抓起钱就往外跑呢？呵呵，其实目前产品还处于开发阶段，大家想真正把它拿到手里大概还要等一个多月（YIFEI告诉我9月底之前样品可以出来）。而最新的消息是YIFEI已经实现了快速的压缩算法，可以以播放速度进行音频和视频的同步压缩，目前设定比较适合动画片压缩，在画质高于demo（注：YIFEI网站上公布的产品效果展示DEMO）的条件下可以实现128M卡中放40分钟动画的目标。快速压缩算法对普通电影的压缩效果不太好（128M放20多分钟时效果很好，达到能放40分钟时效果不太好），YIFEI目标将再做些调整，快速压缩算法可以作为用户使用的主要转换模式，大量节省转换时间。高压缩比的选项仍在调整中，而且效果呢，据YIFEI透露会比前段时间公布的metroid做出来的ROM画质好，同时在转换的过程中还能看到压缩的效果，比较方便。支持的格式嘛，目前已经知道有*.avi、*.asf（需codec）、*.asf、*.mpg、*.mpeg等等（反正是media player能放什么，它就能转什么）。怎么样？很让人期待吧？目前YIFEI在一边开发一边寻找产品的全国代理，估计这么一套装置最终的定价是198元，当然，不包含CF卡。读者朋友们若对此产品感兴趣的话请继续关注掌机迷的相关栏目，我们会在第一时间为大家进行测试。

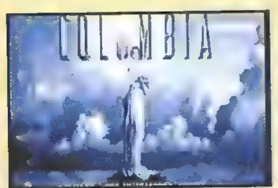
栏目电子邮件：yeyunzhang@163.net QQ:229279861

模拟汉化站

史上最强GBA电影制作软件meteo诞生

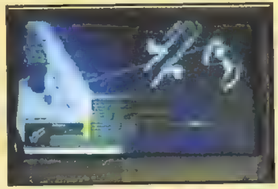


一直以来，广大玩家都希望能在GBA上看到清晰流畅的电影，然而在以前，那不过是一个梦而已，虽然网上有两段广为流传的电影片段《黑客帝国》和《冰河世纪》，效果很好，可制作方法一直都没有公布，后来即使有一款名为“VideoGBA”的GBA格式电影制作软件，但是其不但操作复杂烦琐（需要事先将电影图像部分转换成N张位图，再用软件进行合并，制作过程所需时间巨长，几分钟的电影片段需要制作N个小时），而且做出来的电影效果也极差，更让人气愤的是该软件做出来的ROM会在屏幕左上角出现一个老虎头……实在是郁闷！然而就在我们对利用软件来制作



GBA电影这一方式完全失去信心转而把希望寄托在YIFEI所开发的GBA Media时，一款软件以优雅的姿态东渡而来，顿时又让偶重新开始了GBA电影制作之旅……这款软件就是meteo！在此我推荐所有的烧卡器玩家都使用meteo！原因如下：

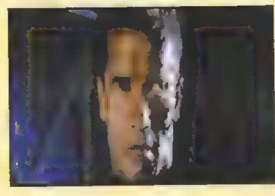
1、meteo软件制作GBA电影非常方便，真正实现了电影文件—GBA ROM一次性转换，在软件界面中直接选取电影文件所在的路径以及生成后的ROM存放路径再稍加设置（一般使用默认）就可以开始转换格式；





2、转换速度快，前面也提到了利用VideoGBA转换电影的话一个几分钟的文件都需要好几个小时甚至十几个小时，而现在用meteo可以迅速地进行转换，速度是那个叫快（与VideoGBA相比），我制作一个3分钟的高素质





MTV花了不到10分钟就搞定，大大地节约了时间；

3、支持格式有优势，meteo现在支持三种格式：avi、mpg、mpeg，它们都是极常见极易得到的电影格式，玩家可以方便地找到电影源，而且可以直接将电影转换，再也不用像VideoGBA一样需要将电影转换成N张位图咯，这样一来就使得画质有保证，而且使用上方便多了；

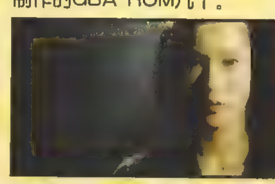
4、电影图像码率可自主选择，从0-500为有效范围，默认为120K/S，你可以根据自己的烧录卡容量大小进行选择，当然码率越小图像质量越差，但是码率大了又会导致ROM文件体积过大，所以大家可要自己好好琢磨好码率该设置为多少，在画质与体积之间作出选择确实够难的，呵呵；

5、生成ROM在GBA上播放效果极佳！第一次在GBA上

看到如此流畅清晰的电影片段，我真的不感相信自己的眼睛，而且声音的回放效果也很棒……可以说整体效果能和PPC上看电影有一拼了！

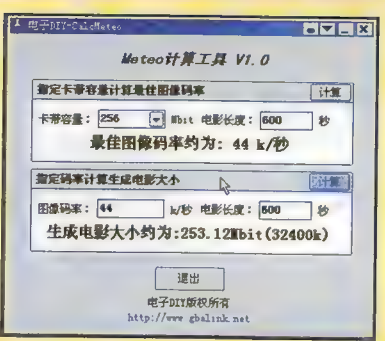


我相信诸位读者在使用过一定会为此软件深深地震撼，而且有热心网友鸵鸟将其做了完全汉化，国人在使用上又方便多了，而且这个软件目前处于起步阶段，我相信软件作者一定会对软件进行改进，比如改进压缩算法，使得图像效果更佳，压缩比更大，转换速度更快……目前并不推荐真正将大段的电影烧到卡里看，因为体积过大，而现在主流烧录卡不过256Mb而已，如果说专门为了看电影而去购买大体积烧录卡那是相当不理智的，我劝有这种想法的可以考虑YIFEI所开发GBA Media（因为其用CF卡作为存储介质，相比较GBA用FLASH卡CF有容量大又便宜的优势），所以大家可以考虑用这个软件来实现GBA上欣赏高素质的MTV(据一些读者讲他们将电击光盘中的MTV和影像片段儿用meteo制作成GBA ROM在GBA上看，此举甚妙)。本期光盘中附送该软件以及该软件制作的GBA ROM几个。



meteo相关软件CalcMeteo

在meteo发布不久，电子DIY工作室特意制作了一款计算最佳图像码率和计算生成电影大小的工具软件－－CalcMeteo，有了它，你就不用担心做出来的ROM过大以至于自己的卡装不下了。



目前CalcMeteo有两个功能，其一：指定卡带容量计算最佳图像码率，比如你的卡带是256M,而要转换的电影片段有10分钟也就是600秒之长，那就在卡带容量上选择“256M”，电影长度中输入“600秒”，接着点一下上方的“计算”按钮，软件就会自动为你算出：“最佳图像码率约为44K/秒”，那么你就可以在meteo中将码率设置为44K/S了；其二：指定码率计算生成电影大小，比如你希望生产的图像码率为44K/S，而电影长度为600秒，输入好后，点“计算”，软件也会得出结果：“生成电影大小约为253.12M”，嘿嘿，赶快用meteo制作电影烧到卡里看吧。

此外，电子DIY工作室特别指出：图像码率的有效范围是0－500，输入时不能超出这个范围。并且对于不同的电影文件，可能出现过小的码率得到相反的结果，也就是生成的GBA电影文件过大。对于网络上流传的17k最小码率限制，并不是这么回事，图像码率是可以小于17k的。希望玩家们能够注意这点。

VisualBoyAdvance Version1.6及汉化版发布

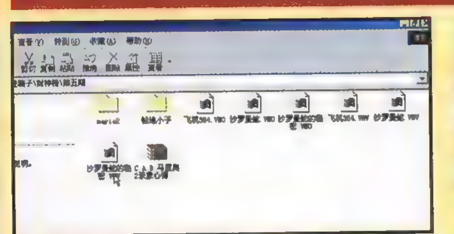
最强的GBA模拟器VBA日前放出1.6版，从上一个版本到现在的1.6版可以说经历了很久的时间啊。最主要的就是作者Forgotten特别忙……而在经过数天的忙碌之后，他终于还是放出了VisualBoyAdvance v1.6正式版，这个版本最引人注目的就是录像功能的增加，这个功能目前在GBA模拟器中是一家独有，对于云云来说可算是救星啊！为什么这么说呢？因为云云主持的“封神榜”栏目经常需要从玩家手中收集强悍的游戏录像，而以前版本的VBA仅支持avi格式的录像，体积很大，不便于传输，而且图像和声音得分别录制，特别不方便，新版VBA支持直接将影像录制成模拟器格式，这样录像文件体积就大大缩小，一般情况只有几K（需要加载ROM），一些玩家给我发送录像文件就方便多了！其他方面新版VBA也做了一些小的调整，具体的变动如下：

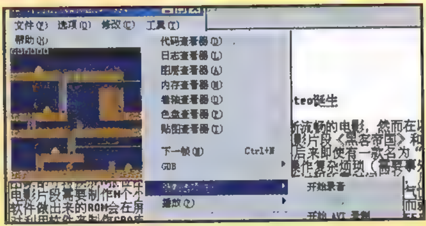
代码变动：

- 添加了对录像功能的支持
- 添加了对减速功能的支持
- 添加了活动块优先权模拟的错误
- 添加了针对 BIOS 的简单模拟
- 添加了增强存档类型的检测选项
- 针对图像模糊的问题添加了 DMA Hack
- 改良了读取速度
- 修正了对休眠/停止状态的支持
- 修正了渲染优化的问题
- 修正了当调试程序启动时崩溃的问题
- 修正了 DMA 模拟
- 修正了 OBJ 窗口和常规窗口优先级的问题
- 修正了跟踪的分解错误
- 修正了当静音设置为 0 时声音的问题
- 修正了 CpuFastSet/CpuSet 的错误
- 修正了使用 AGBPrint 时的警告信息
- 修正了 DMA 计时

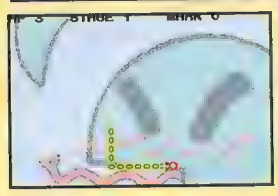
窗口变动：

- 添加了倒带/回放的功能
- 添加了对禁止自动 SGB 框体的支持
- 添加了在全屏幕模式下自动隐藏菜单的选项
- 添加了对倒带时间的支持
- 添加了问题报告菜单提供给需要解决的问题
- 添加了 FAQ 选项链接到 VBA 站点的 FAQ 页面
- 菜单锁定能够自定义加速用来替代 ESC
- 修正了开启存档之后金手指显示错误的问题
- 修正了开启/禁止 BG 图层的问题
- 修正了导出设置和视图的问题
- 修正了 INI 文件中保存键盘设置的问题
- 修正了图形查看器中点击地址的错误
- 修正了 512x512 屏幕下图形渲染的问题
- 修正了 256 色下点击地址时图层查看和放大的错误
- 允许在全屏幕模式下自定义





贪吃蛇游戏新版放出



上期和大家提到过ES_ZETA制作贪吃蛇这个游戏时需要美工，很快他就联系到了两位美工，现在的新版贪吃蛇做得已经很不错了，画面看上去很生动，适合贪吃蛇的风格。但是ES_ZETA却在ROM附带的声明中说：其实这个游戏可以写得更好，由于我还有另外一个游戏要写，所以不想再放时间在这个游戏上，如果谁有意接手开发，可以来找我。QQ：150189710。

ES_ZETA做的这个贪吃蛇确实不错，而且还支持两人一起玩，乐趣无穷！但是他由于要制作另外的游戏（好像是《帝国战机》来着）而不得不中断开发，实在是遗憾……

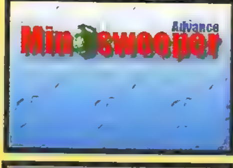


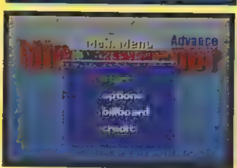
扫雷FOR GBA和特训

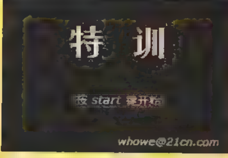
如果要问世界上哪个游戏的玩家最多，恐怕就要属“扫雷”这个被微软集成在WINDOWS里的小游戏了，我以前在GBADEV.ORG看到有国外玩家制作的扫雷游戏，一共有两个版本，第一个版本不支持声音，第二个版本支持声音，但是却不能烧到GBA里玩，所

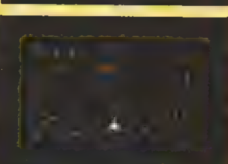
以我一直玩第一个版本，而现在我们国内的Whowe也制作了扫雷的GBA版，而且比国外的那个版本强很多，有三个难度可以选择，而且自己还可以编辑！另外Whowe也制作了一个名为“特训”的游戏，其实就是看你能不能躲开漫天的子弹，有些意思！

本来这期还准备为大家多介绍一些好的DEMO，但是电脑中毒被迫搁盘，所有的精华在一瞬间烟消云散，心痛不已，没办法，只有再慢慢收集了……









超级大作《牧场物语》中文版发布

8月6日是个特别的日子，因为在这一天的晚上八点零六分CGP和模拟天下发布了《牧场物语》的汉化版，这也许算是国内的汉化小组第一次准时地发布汉化作品吧，《牧场物语》的汉化难度是相当大的，据说文本翻译量有50万字之巨，可以说，为了这次能准时发布，两个汉化小组的成员都付出了很多，翻译人员小胖为了能够完成翻译工作，甚至好几个月都没去找工作，一直在家做牧场的翻译，实在是让人佩服！

现在这个版本是98%汉化，刚开始的“按开始键”和生日选择画面及一些细节部分因为技术问题现还没有汉化，其它部分可就算是完美了，所以说这个牧场物语的汉化完成度相当高，而玩家在游戏过程发现有BUG可以去CGP和模拟天下的论坛（http://bbs.emucn.net/mc/guest）报告，而牧场物语的的汉化ROM大家可以到http://bbs.emucn.net/mc/下载，当然，本期掌机迷的光盘里也会收录此ROM。

为了表示对汉化人员的崇高敬意，我们特意把牧场汉化制作群名单刊登于此：

翻译：小胖，Verify，gxpb，明智光秀，雷骑士1985

破解：阿一

美工：伤雪

测试：Crix，8gua

CGP网址：

http://cgpteam.yeah.net

模天汉化小组网址：

http://www.emucn.net



《钻地小子A》汉化测试版放出

上期为各位钻地FANS报告的系列最高作《钻地小子A》目前中文版制作已经接近尾声，由于“疾风之狼”有些私人事务要处理需要暂时离开一段时间，所以不得不提前放出测试版，由于此版本并非完美汉化版，所以其中有不少BUG，“疾风之狼”在发布声明中希望大家能够谅解他的苦衷并积极地在论坛上的BUG报告帖上通报发现的BUG，目前钻地A的汉化在技术上已经没有什么问题，所需要的只是时间而已（好像各个组都如此），据称完美的汉化版将在九月放出，现在大家可以玩这个测试版解馋，再等上一个月我们就能玩到完美版咯！PGCG小组加油！

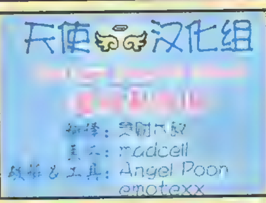






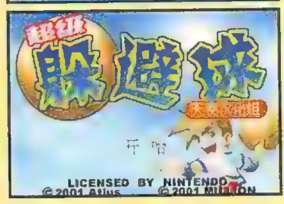
《超级躲避球》简体中文版发布

曾经在《GBA汉化前线的英雄》一文为大家介绍的游戏《超级躲避球》前些时候放出了繁体完全汉化版，而“天使の汉化组”的成员madcell在繁体版本基础上重新制作了简体版本，游戏中所有的文字都是简体，这下玩起来就顺眼多了！MADCELL现在加入了“天使の汉化组“，所以嘛，制作《超级躲避球》的简体中文版就在情理之中了。



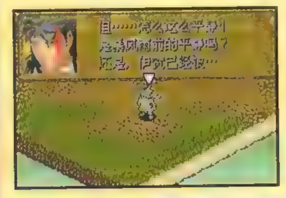






熊组的第三部GBA汉化作品《鬼舞者ADVANCE》

继《航空管制员》、《FFTA》完美汉化之后，熊组日前宣布他们的第三部GBA汉化作品《鬼武者ADVANCE》汉化工程已经启



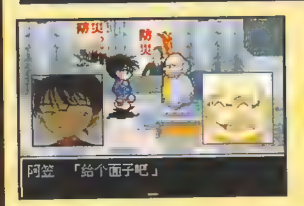


动。目前该游戏汉化工作进展顺利，技术上无多大难题，8月2日统计完成度33%，相信很快就能放出汉化版（毕竟在汉化前两个游戏时熊组积累了相当多的经验），说起来熊组好像对策略类的游戏特别感兴趣，《FFTA》是SLG，《航空管制员》也相当消耗脑力，嘿嘿，不管他们汉化什么，咱都乐意！而且熊组的汉化作品素质都相当高，他们对作品可算是精益求精，这种严谨的态度值得我们学习！

程序破解：暗黑破坏熊

翻译：AYAHR、CHDU、酒井林

《柯南-被狙击的侦探》汉化版动工



以前为大家介绍过的“漫游汉化协会”是一个专门汉化GBA的动漫题材游戏的小组，协会宗旨是作为一个动漫游戏汉化爱好者相互交流的地方而存在的，其目的就是把有能力汉化的朋友召集起来，最大程度地组织人力资源，一同汉化感兴趣的动漫游戏！本月新公布了一款动漫题材的游戏，也就是大名鼎鼎的《柯南-被狙击的侦探》，这个游戏属于“漫游汉化协会”的汉化范畴，所以“漫游汉化协会”也就宣布暂停别的游戏汉化计划，调动全部的力量汉化《柯南-被狙击的侦探》，而且这个项目是由漫游汉化协会、熊组汉化网和名侦探柯南事务所合作汉化。具体分工——

漫游：图片hack&ASM hack





熊组：剧情汉化　　事务所：翻译

“漫游汉化协会”希望这样规模的合作能够使这个作品成为经典，为此，他们还专门制作了vba使用的柯南skin。同时为了能够在汉化版中表现柯南的原汁原味，三个小组寻求广大FANS的帮助，希望绝对了解柯南基本剧情，日语水平2级以上者到“漫游汉化协会”参加该游戏的翻译汉化工作，网址是：http://www.chinaemu.net/zhuanti/kiroslee/

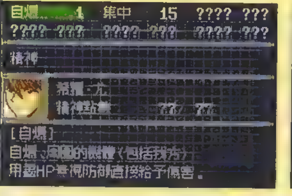


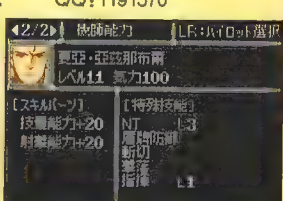
《机器人大战D》0.3%汉化补丁发布

勇者汉化组的成员天才GK是一个高达FANS，日前他制作了《机器人大战D》的0.3%汉化补丁，汉化内容为：全人名，全精神，部分菜单。机器人大战系列的汉化作品都在人名的汉化存在相当大的困难（甚至于有些汉化版不对人名进行汉化），天才GK知道大家在乎机战中人名的问题，所以将他的EMAIL和QQ公布，希望大家能够指出他翻译上的不足以及各种翻译上的错误，以便他进行修改。据天才GK讲他会在该补丁的基础上汉化剧情等……前提是：有时间！机战迷可以发EMAIL给天才以表支持！HEHE。

MSN：wwtlovelyj@hotmail.com

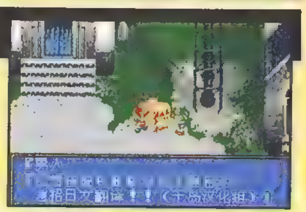
QQ：1191570





《幻想传说》GBA版汉化启动

一个新成立的汉化小组“千岛汉化小组”宣布将对《幻想传说》GBA版进行汉化，由于《幻想传说》是RPG游戏，所以文本量非常之大，需要日文翻译者们帮忙一起来完成，组长KUSO874希望有意者联络他，QQ是130000426。



短消息

◆《光明之魂2》：光明1是由CGP完美汉化，而2代则是掌机之王汉化小组和CGP小组共同汉化，目前游戏的文本已倒出来了，翻译差不多接近尾声了，有的文本已经开始润色了。



◆《爆旋陀螺2002》：由网友飞云汉化，以下为原话：我觉得这款GBA游戏蛮好玩的，只不过全是日文，再怎么有兴趣也玩不下去。所以决定尝试着汉化，由于不懂日文只随便汉化了几句。当然有时间我还会继续汉化，大家对这款游戏的意见如何？现在汉化最主要的问题是导出的文本多，并且没有翻译。我已经把一些作战指令和相关说明翻译好了，只剩下大堆的解说没有翻译。唉，一个人汉化游戏真的很困难！

◆《铸剑物语》：由NORI工作室艾迪汉化，字库100&解决，文本20%汉化，图像10%HACK。

◆《三国志》GB版简体中文版：自己搞的一个东西，剧情全部简体中文化，但是一些涉及到资源菜单和特殊字体的没有简体化－BY voidboy 。

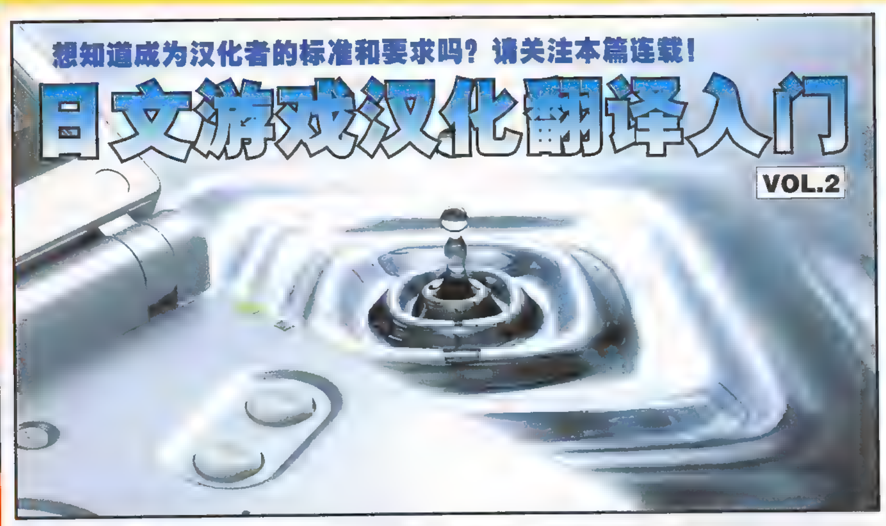


本栏目联系信箱：yeyunzhang@163.net QQ：229279861

想知道成为汉化者的标准和要求吗？请关注本篇连载！

日文游戏汉化翻译入门

VOL.2



列位看官请了，我Robin又来了。上次我简单地介绍了一下翻译游戏文本的基本步骤，这次我们来具体地谈一谈翻译文本的方法。废话不说，今天就先来简单地说说如何翻译单句［注1］！

单句的翻译

一般说来，中文单句的语序通常是：主→谓→宾（或者是：主→系→表）。将这个语序作为标准，我们可以将日文中的单句分成两大类。

第一类是语序与中文单句相同的日文单句，例如：

1、ぼくは辩护士の成步堂です。（我是律师成步堂。）



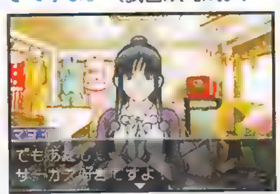
2、あたしは灵媒师の真宵です。（我是女巫真宵。）



很明显，在翻译这类单句时，不需要做太多的分析和修改，只要将句子按顺序翻译成符合中文习惯的单句即可。因此，在这类句子的翻译方法我不再多费唇舌，大家只要提高自己的中、日文水平就能顺利翻译了。

第二类是语序与中文单句不同的日文单句，其语序一般为：主→宾→谓，例如：

1、あたし、サーカスが好きですよ。（我喜欢马戏。）



2、ここでマックスがベンさんのあたまを殴った。（麦克斯在这里打了阿勉的头。）

在翻译的过程中，第二类日文单句是比较常见的。这是因为



日本人在说话时习惯把他们要强调或突出的部分提前，或者为了避免语句单调而经常变换语序。由于在日语中是由助词来决定每个词在句子中的作用的，所以即便一个词的位置改变了，但只要在它后面的助词不变，其作用也不会改变。因此，就算改变了语序，也不会影响整句话原来的意思，日语的语序也就比较灵活了。但汉语主要依靠语序来决定每个词在句中的作用，语序的变化直接影响到句子的意思，因此，汉语的语序是不能轻易改变的。为了将第二类日语单句通顺地翻译成汉语，我们在翻译的过程中就要改变原文的语序，使之

符合汉语的语言习惯，这种方法通常被称为“换位法”。（某人：“移形换位？是轻功吗？”）接下来，就让我们看看换位法的具体使用方法。

一、主语的换位。

在汉语的语言习惯中，无论是说话还是写文章，通常都会把主语放在句子的前面，认为这样比较自然。所以，当我们在翻译时遇到主语不在句首的情况时，应该尽可能地将主语挪到前面，例如：

1、タイヘンですねー、魔术师も。

魔术师也很辛苦呢。

2、かわいいでしょ？ミリカ。

米丽卡（长得）可爱吧？



3、落として割ったんだよ、そのビンは。

那个瓶子摔碎了。



此外，在翻译时会遇到主语较长而谓语较短的情况。由于汉语主语通常比较短，直译的话有时候不符合汉语的习惯。因此，在翻译时可将短谓语提前作为主语使用，例如：

1、あなたたちがスゴイケンカをしたという证据はこれです。

这就是你们曾经大打出手的证据。

2、团长を杀したのはいったい谁だ。

究竟（是）谁杀死了团长呢？

二、谓语的换位。

谓语的换位通常比较简单，一般情况下只需将谓语放在动词后即可，例如：

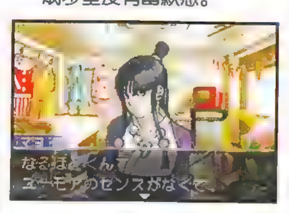
1、トラは炎の轮をくぐりました。

老虎钻火圈。



2、成步堂くんて、ユーモアのセンスがなくて。

成步堂没有幽默感。



三、补语和状语的换位。

补语是指句子的动词或形容词后面对其进行补充说明的成分，在汉语中通常放在谓语的后面；状语是指动词、形容词前边的表示状态、程度、时间、处所等等的修饰成分，在汉语中通常放在谓语的前面。但是，我们在前面说过，日语的语序比较灵活，补语与状语的位置并不固定。所以，在翻译时应该尽量按着汉语的习惯，将补语和状语置于适当的位置，例如：

1、事务所、きちんと扫除したんだよ。

把事务所打扫得干干净净。（补语）



2、ギャラもたくさん、もらってる。

演出费挣得很多。（补语）

3、年末の寒空の下、春美ちゃんをつれてサーカス见物にきてみた。

（我）带着小春美在岁末的冷天里来看马戏表演。（状语）



4、マックスさんのこと、サーカスでいろいろ闻いてきたんです。

（我们）在马戏团听说了种种关于麦克斯的事情。（状语）



我们可以看到，上面句子中的各成分如果不做任何的换位就直接翻译出来的话，那么得到的译文要么根本不通顺，要么不符合汉语的语言习惯，读起来生硬、晦涩。所以，我们要经常根据需要对句子成分进行换位。但是，这种换位要根据上下文的意思和要求来进行，不能太机械，至于具体的标准，就要看各位的汉语水平如何。

刚才讲过了单句的翻译，接下来本应该是讲复句的翻译。但是，为了让大家更好地理解复句的翻译方法，减少一些不必要的误解，我想先说说句子的加译和减译。（某人：“加一？减一？你是要讲数学吗？”）啊，不是数学，（某人：“那是什么学啊？”）这个，看来有必要详细地讲一下，就从加译开始吧！

句子的加译

在翻译日文的时候，我们有时候会遇到一些省略了部分成分的句子。由于其省略掉的部分或其含义不言自明，或出于语法习惯，所以这些句子在日文原文的语境下并不防碍别人理解其句子的意思。但是，由于中日文的语言习惯和结构存在着较大的差异性，如果将日文的一些省略句不加修改直接翻译的话，其译文往往会因为缺少句子成分而变得文理不通，使人感到难以理解。因此，在遇到这种情况时，应该根据句子的语境和其自身含义对句子成分加以补充，使其符合汉语的语言习惯，这就是所谓的“加译”。

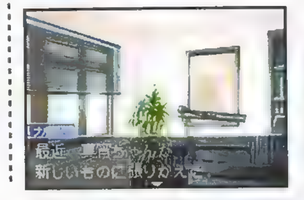
由于日语口语中经常会省略句子成分，所以需要加译的成分也是多种多样的。由于小弟研究日语翻译的时日较短，功力尚浅，所以不能将这些成分一一穷举。下面就向大家介绍几种比较常见的需要加译的情况，希望能够抛砖引玉，有高手能来为小弟斧正！

一、加译数量词

在汉语中，出于语言习惯经常会在一些名词前加上数量词，这些数量词有时虽然不一定有实际意义，但它可以使句子读起来更有汉语的味道，这种情况在日语中并不多见。因此，为了让这些日语句子翻译成汉语后符合中文的语法习惯，在翻译时就要将相应的数量词加译出来，例如：

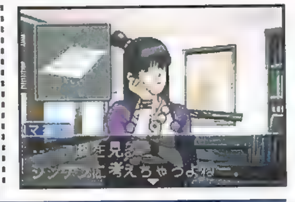
1、最近、真宵ちゃんが新しいものに張りかえた。

最近，真宵又重新贴了（一张）新的海报。



2、これを見ると、シンケンに考えちゃうよねー。

一看到这个，（我）就得认真地考虑（一下）了。



二、加译人称代词

在日语中经常会出现省略人称代词的情况，但由于日语中的助词的作用，在很多情况下即使省略了人称代词也不会使人产生误解。可是，在汉语中如果省略了这些人称代词，通常不太容易使人理解句子的含义，所以，在翻译省略掉人称代词的句子时，应该将被省略的人称代词加译出来，例如：

1、なんだ、元気ないね。

（你）怎么无精打采的？

2、この事件が解决したら、いくらでもまわってあげるよ。

如果能解决这件事的话，（我）给你赚多少钱都行。



三、加译副词

在汉语中，有一些副词通常是搭配使用，在文章中总是成双配对地出现，例如："一……就……"、"只有……才……"、"刚……便……"等等，（当然，有时也会单独使用其中的"就"、"才"、"便"等词）。可是，在日语中虽然也有表示此类意思的词，但是像"就"、"才"、"便"之类的词在日语中并没有与之相对应的词，所以，在日译汉时通常在日文原句中找不到这些词。问题是如果将这些句子按原样省略副词不译的话，则很难使人理解原句的含义，因此，在翻译含有这类词的日语句子时，应该将缺少的副词加译出来。这样既可以使句子的意思变得完整、通顺，也会使句子读起来更符合汉语的语言习惯，例如：

1、ギャラの交渉は1周间前、とっくに终わっていたんです！



演出费的谈判早在1周前（就）已经结束了！

2、フトンに入ったとたん、ものすごい音がしたんだ。

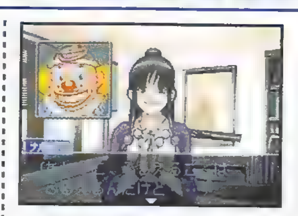
（我）刚钻进被窝，（便）听到了可怕的巨响。



四、加译隐含意思

日语是一种暧昧的语言，含蓄是日语的一大特点。在很多情况下，日本人在说话时为了避免让对方尴尬，或是觉得对方应该已经能够明白自己的意思时，就会将一些话语省去不说或含混其词，这就是我们常说的"话到嘴边留半句"。但是，如果将这些句子直译成中文的话，中国人是很难弄懂其真正的含义的。所以，我们遇到这种情况时就必须将这些隐含的意思表述出来，以方便他人理解，例如：

1、たしかに、ふるえることはふるえるんだけど……

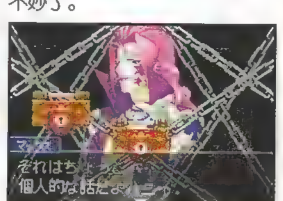


震撼倒的确是震撼，可（不是你说的那种震撼）。

2、それはちょっと……个人的な话だよ。

那可有点儿（不好对你说），是私人谈话啊。

由于游戏文本中的隐含部分对句子的意思有一定影响，有时甚至会影响到游戏的进度，所以在对隐含部分进行加译时，一定要先去理解原文的意思，联系上下文之后根据语境来补充原句中缺少的成分。否则的话，玩家不能领略游戏的语言风采倒也罢了，要是影响了通关，那可真是不妙了。



以上就是我经常会遇到的一些需要加译的情况，在实际翻译游戏文本的过程中，我们还会遇到其它需要加译的情况，有时候一句话里会有多个成分需要加译，在遇到这些情况时，我希望大家能够做到加译前能准确掌握原文的意思，加译后使译文符合汉语的语言习惯。关于加译我们就说到这里，下次再和大家谈谈"减译"。

[注1]：《新华词典》对于单句的解释是"与'复句'相对，指不能分析为几个句子的句子"。
[注2]：文中例句出自《逆转裁判2》案件三，为了符合本文需要，有删改。
[注3]：由于考虑到编辑排版时的显示问题，本文例句中的日文汉字均转为了简体，请各位读者多多包涵、谅解！

文／想当GTL的超级无敌菜鸟翻译　Robin

痛苦中的解脱
GBA Media (GBalpha System)

gokumine

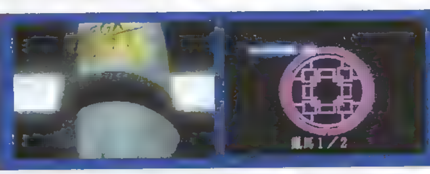
大家看了这个题目也许要疑惑了："痛苦中的解脱"，这个到底是什么？如果经常泡网的话大家对副标题的文字就应该清楚了。对，这个就是YIFEI开发的新工具，真正实现在GBA上看电影的工具。

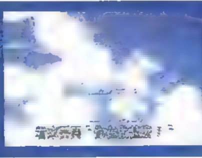
在GBA烧录卡火热的时期我曾经介绍过在GBA制作电影的方法，虽然这个解决了一些玩家的燃眉之急，但是有很多的不足，首先就是转换问题，现在每期《掌机迷》中都有我制作的GBA格式动画，但是没有亲身体验过的玩家是不清楚的，制作这短短20分钟的2段动画光处理就要花我40-60小时，为了声音基本同步还要花上10小时左右，当然这个和机器的配置有关系，就算是再好点的机器大家也不会接受的。虽然最近出了一个日本出的转换软件，效果也不错，速度也很快，但是容量大还是一个要命的问题。256M烧录卡带只能最大播放13分钟左右的影片。

第一期上曾经介绍过AM3的一个看电影工具,但是现在没有任何新的消息了,让人干着急。幸好有我们的YIFEI,国人的GBA电影工具——GBA Media(GBalpha System)很快就要和大家见面了。起码说是对在GBA上一直想看影片的玩家的一种解脱，这样说不为过吧。

首先这个工具也使用卡带作为媒体的。说到这里大家也许要担心价钱，因为烧录卡的价钱在这里摆着。可以明确地告诉大家不用担心，这种工具使用的是电脑用的CompactFlash存储卡，这种卡的价钱和烧录卡比较起来不仅是容量还是价钱都要便宜很多。玩家只要购买一个和GBA插槽连接的连接卡，而这个卡的价钱会在200元左右，相信烧录玩家都能接受的。初期卡带暂时没有游戏功能，只能实现动画、图片、小说，MP3等文件。起码大家不用为了容量而担心了，因为作者的最终目标是在128M的CF卡上实现播放高质量影像90分钟，这个起码可以少VCD了，一般的动画也可以看上一会了，起码也不用像现在这样望梅止渴了。

说到了转换，那么就先让我们来看看目前实际的转换效果吧。





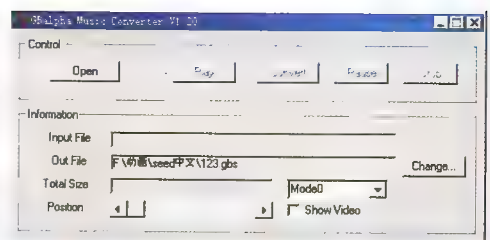


这是作者放出来的两个测试DEMO，头一个长40秒，文件大小493KB，压缩比为60倍；第二个就是大家非常熟悉的《乱马1/2》了，长98秒，文件大小1.99MB，压缩比为36倍。后面这个比率和我制作的SEED相比光图片方面在相同的长度上就要长出将近200秒,何况以前那种画面想看清楚字幕简直就是妄想,而现在大家可以清晰地看出屏幕上的文字。不得不佩服YIFEI的实力。目前作者正在尝试把软件的压缩度控制在40-45倍，这样就能实现在128M播放90分钟影像了。

看完了图片大家一定要问这个家伙要压缩多少时间呢？目前因为软件还在调试阶段，因此确切的时间还不清楚，但是作者保证一定会控制在样片，按照YIFEI的说法就是控制在10倍左右的样片的播放时间。大家可以想象一下，转换90分钟的影像也不过是15小时左右，而使用现在的方法转换10分钟就要20小时以上，可以说是大大地提高了速度，不过大家也不要担心，没有时间转换的朋友YIFEI已经考虑到了，那就是"初步"定的提供光盘和下载，光盘随产品赠送1-2张,其余可以购买或者下载。影片由玩家提供传到专用空间供大家下载。如果想想AM3那个周边只能购买光盘的话大家应该庆幸才对,毕竟有了选择。还有就是转换的影像文件格式，目前是只要能在Windows Media Player上播放的文件就都能够转换，因为RM文件比较特殊，因此初期大概不会加入这个格式的。

还有就说说声音方面，现在YIFEI已经把单纯的音频转换和播放的directx的驱动做好，可以用于用户将各种格式的音视频文件转换成GBA可

以播放的音乐格式文件，对于速度方面作者举了个例子，那就是要转换一张60分钟VCD声音文件,只需要2分钟。这个时间大家绝对能够接受吧。我已经测试过了，一点问题也没有，毕竟YIFEI原先的MP3工具大家已经领略了，右边就是相关软件的抓图。



下面就是给大家看看公布的卡带样品实际效果的测试照片，测试的影片就是上面的《乱马1/2》。



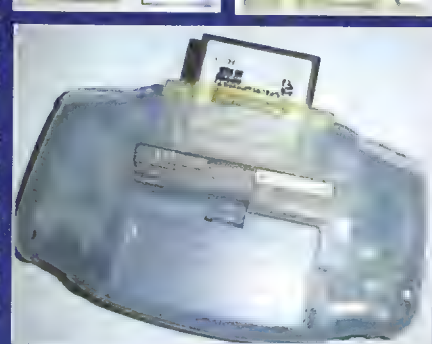




在整理完这篇文章以后试作的两快样品卡已经出来了，目前在正式的生产前还要对卡进行加密，因此现在还不能和大家见面，不过大家可以先领略一下卡带的外形（不保证和正式零售卡带外形一样）。

卡带为了方便CF卡的拔插设计成了CF卡暴露在外面的样子，而且卡带的零售价格也已经确认了——198元人民币，全套包括卡带转接口和制作软件（是否随送动画盘另订），CF卡需要大家自行购买，就128M的CF卡和写卡器目前大概在200元左右，400块就能实现电影的功能应该是相当的便宜了。

另外就是在前几天收到了作者发给我的影像测试软件，可以将各种格式的视频转成gbm格式的文件，用于在gba上播放。转换的速度接近影片的实际播放速度，并且在转换的同时可以同时看到转换后的结果图像。增加了亮度,对比度选项用于提高图像亮度，克服gba的偏暗问题；增加了锐化，可以使图像边缘更锐利,图像效果更清晰；增加了色彩增强选项，用于提高色彩对比，让结果图像色彩更艳丽,克服gba上图像颜色对比较差的问题。现在暂时采用视频和音频分离的方式（播放动画时两个文件同时播放）。分离主要目的是简化程序，可以方便替换音频部分，音频文件可以单独播放。目前和影片同步的压缩格式支持到128M播放40分钟高质量的动画，下面就是制作的相关程序软件。





最后可以告诉大家样品的第一批货大概在大家看到杂志的时候就差不多快弄好了，我和作者联系了，会在第一时间收到测试的卡带，到时候将给大家进行实际的效果测试，起码如果不错的话，以后做动画就不用那么辛苦了，请大家期待吧。

最机密、最实用的秘技，都逃不过我们的眼睛。

秘技侦探团

本团现在大量征集各种掌机游戏的秘技，无论内容，无论新旧，都可以给本探长过目，稍加试用，如有优秀秘技一定会在第一时间向大家公布出来，敬请期待。



MOTHER 1+2

哦！还有秘技啊，小消息2连发！！

NINTENDO
RPG
火热发售中

《MOTHER 1+2》中又发现了新的小秘技！第一个是在《2》的战斗中，可以长时间拿着能够代替玩家的角色承受攻击的“布质玩偶”（ぬいぐるみ）的技巧。另一个发现同样是在《2》中，玩家能在“接听电话”中听到诉苦的电话，虽然是有点搞笑的秘技，不过还是赶快来试试吧！

●接到诉苦电话!?

在手持“接听电话”的状态下，使用“どうぐやのかんばん”。之后，就这样搭乘公车，进入地底大陆，就可以接到客人带来的诉苦电话了。难道商店会在有客人来时自己开门吗！？



↑进入商店的客人就会带来诉苦的电话。

●回复“ぬいぐるみ”

如果“ぬいぐるみ”“つよいぬいぐるみ”代替玩家承受了打击的话，就去委托一次“法式蜗牛运输”吧。这样，在领取的时候，以前受到的损伤就可以完全回复了。

→如果“ぬいぐるみ”受到了攻击，就在它坏掉前……





←去“法式蜗牛运输”领取回来后，就完全恢复了！

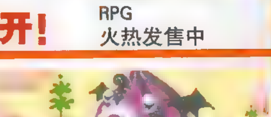


动物岛的奇妙小国

哇哦！替换衣服的密码大公开！

ROCKET CAMPANY
RPG
火热发售中

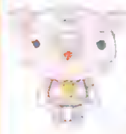
想给《动物岛的奇妙小国》中居住的小动物们换衣服吗？这次我们就为大家公开换衣大秘诀！首先和居民一起进入可爱小镇的建筑物“なぞなぞデビル”中。然后，在入口附近的机器前按A就会出现输入密码画面。然后再输入我们提供的密码就可以了。比如，在アリス（栗鼠）的情况下输入“リーするリーすら”，就可以替这位居民换衣服喽。





●换衣服的密码

同一个密码还可以和体型相近的角色共用哦！



ドンピー（猪）〈ブブブノブータン〉
输入这个密码就可以替换衣服的小动物
ダビンチョ（狐狸）
メイム（貘）
ジロー（犰狳）
ハシオ（鸭嘴兽）



ラック（考拉）
〈コアリコアラレ〉
输入这个密码就可以替换衣服的小动物
マケモ（懒熊）
ラコビッチ（猎虎）



オカン（水牛）〈ファロレファロバ〉
输入这个密码就可以替换衣服的小动物
ウージー（牛）
カバボウ（河马）
ラドック（大猩猩）
サイノスケ（犀牛）



アリス（栗鼠）
〈リーするリーすら〉
输入这个密码就可以替换衣服的小动物
ジェシカ（鹿）
エテコ（猴子）
ハムマロ（仓鼠）

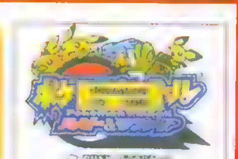


口袋妖怪弹珠台 红宝石·蓝宝石
什么！删除存档记录！？

NINTENDO
PUZ
火热发售中

想知道怎样特意删除自己的记录吗？这也是一个我们新发现的秘技哦。在标题画面中输入右边的指令，就会出现删除记录的画面了。删除方法分成删除图鉴记录、删除得分记录和删除全部记录3种。

按住十字键的←和L键连按3次R键



↑怀着新的心情重新再玩一遍？



魔法假期
实用技巧两则

NINTENDO
ARPG
火热发售中

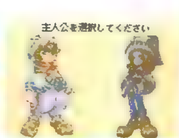
最强仲间：

在迷宫最后的洞口有一位老爷爷，当你收集了30枚黄泉之石，队伍中有空位，与其对话，他就会加入成为仲间。此人属性为光，LV300，HP-MP均为1700，全能力300，并且装备着游戏中的最强防具。但他不可进入最后迷宫，就用来带领大家练级吧。

钱换金／银币：

游戏中有各种金／银币，许多精灵仲间就需要用金／银币来收买，可玩家的手头却……其实游戏中是可以用钱来交换金／银币的。在冒险途中，总会遇到一种向你讨买路钱的鱼，一般人都会绕道而行。但不知，它们就是换币机。只要与它们交谈不断选"いいえ"当买路钱涨到一定程度（一般为500），再交费，就会给你金／银币。但队中不可带那个雷属性仲间，她可会把鱼儿给宰了的。







宇宙巡航机历史
武器装备全满秘籍

KONAMI
STG
火热发售中

全武器（伪）：

游戏中按下START键，输入“上、上、下、下、左、右、左、右、B、A”这条KONAMI经典秘技。回到游戏画面，你马上拥有全武器。可是，你会在5秒后不明不白地自爆！

真·全武器：

游戏中按下START键，输入“上、上、下、下、L、R、L、R、B、A”，这次是真的了！可每小关只可使用一次，切记！





格斗之王EX2
连续技超级大补丸

PLAYMORE
FTG
火热发售中

（推荐B为轻拳A，A为轻脚B，L为重拳C，R为重脚D的四键配置）

一、无限连杀

1、草雉京：(1)（版边）JD→D→（重七拾五式改→轻轹铁→轻七拾五式改→轻鬼烧→ST良）×N。(2)（版边）JD→C→（重七拾五式改→轻轹铁→荒咬→九伤→ST莉安娜→D）×N。

2、安迪：（版边）JD→C→（击壁背水掌→飞翔拳→上面（↘A）→ST良→前冲A/C）×N。

3、不知火舞：(1)（版边）JD→D→↘B（bit）→小夜千鸟→龙炎舞→（ST良→凤凰之舞→重龙炎舞）×N。(2)浮空后版边B//B×N。

4、克拉克：(1)JD→C→近身B/D（阿根廷背摔）→闪光肘→（ST良→A/C骑马摔→碎裂举→闪光肘）×N。(2)（版边）（超级阿根廷背摔→闪光肘→ST莉安娜）×N。注：此连技与场地有关。(3)（版边）（超级阿根廷背摔→闪光肘→ST莉安娜→凝固汽油弹→闪光肘→ST莉安娜（从敌人版边出现）×N。这连技有很大难度！

5、金家藩：(1)（版边）JD→C（1H：T）→（凤凰飞天脚→飞翔脚→半月斩→飞燕斩(上三式为轻）→ST良）×N。(2)（版边）JD→C→凤凰飞天脚→（飞翔脚→凤凰脚→ST拳崇）×N。(3)（版边）JD→C→凤凰飞天脚→飞翔脚×N。注：飞翔脚用轻的打空中最低点2HIT。

6、蔡宝健：(1)（旋风飞猿刺突（空中）×3HIT→龙卷疾风斩→ST暴走忍）×N。(2)浮空后版边轻攻击×N。

7、陈可汉：（版边）JD→B→大破坏投→（ST莉安娜→前冲大破坏投）×N。

8、麻宫雅典娜：(1)（轻精神射击→重精神射击→ST暴走忍）×N。有趣的连技！(2)浮空后版边A/↓A×N。

9、椎拳崇：(1)（版边）D→龙连打→（ST良→穿弓腿→龙连牙天龙）×N。(2)（版边）（龙连牙天龙→ST暴走忍）×N。EASY EASY！

10、包：浮空后版边/B×N

11、阪崎良：（暂烈拳→ST暴走忍）×N，EASY！注：此技可琢磨。

12、阪崎曲莉：（百烈耳光→ST莉安娜）×N

13、阪崎琢磨：（版边）JD→/C→飞燕疾风脚→（暂烈拳→ST莉安娜→C→A）×N。

14：华守纯：（切断击特殊→ST莉安娜）×N

总结：良的助攻要在空中低点击中方可连HIT，莉安娜助攻可在安上耳环时接投技！

二、一击必杀

1、草雉京：(1)（版边）JD→D→重七拾五式改→轻轹铁→轻七拾五式改→轻R·E·D·KICK→ST拳崇→轻轹铁→百八拾二式！

注：此乃本作最难的连续技之一了，所以特别讲解一下。重七拾五式改第2脚要慢一丁点出，之后轻轹铁打空中最高点，轻七拾五式改打空中最低点且第2脚也要慢一丁点出，之后R·E·D·KICK马上出才可全部按上！ST拳崇叫时也要在R·E·D·KICK后慢点叫，才会让拳崇在我方出现，这才能接轻轹铁→百八拾二式，别忘了轻轹铁打最高点！(2)（版边）JD→C→重七拾五式改→轻轹铁→荒咬→九伤→ST莉安娜→D→轻轹铁→百八拾二式！(3)(版边爆气）JD→（↓A）→前冲C→重七拾五式改→轻轹铁→荒咬→九伤→七濑→百八拾二式！有难度。

2、叶花萌：（版边）JD→↓A×2→轻外袖×3HIT→ST拳崇→樱岚MAX打最低点！

3、大神零儿：（版边）JD→D→激狼拳→ST良→疾风狼王拳→激狼拳→狼牙疾风拳→ST良→狼牙罗汉激。非常爽快的一击必杀！

4、特瑞：JD→D→A→火焰冲拳→ST莉安娜→环形波→环形波→能量扣杀→ST莉安娜→D投（不出也KO！）

5、安迪：（版边）JD→C→击壁背水掌→飞翔拳→A→JC→ST拳崇→飞翔拳→A（1HIT）→超裂破弹（MAX）。

6、不知火舞：（版边）JD→C→B→小夜千鸟→龙炎舞→ST拳崇→凤凰之舞→超必杀忍蜂打低点（不知火舞有新发现！低空水鸟之舞可接必杀技！奇怪！）

7、莉安娜：(1)（版边）JD→D→B→X口径斩→ST暴走忍→球形发射台→（MAX）V字斩。

8、拉尔夫：（版边）JD→C→乘马机炮拳→ST莉安娜→D投→ST莉安娜→乘马机炮拳→ST莉安娜→前冲超级可根廷攻击！成功不易呀！

9、陈可汉：（版边）JD→B→大破坏投→ST良→铁球大暴走→B式收招接铁球大压杀，C+D式收招铁球大扑杀！10、麻宫雅典娜：（版边）JD→D→B→凤凰箭重→ST拳崇→轻精神射击→MAX闪光水晶波！

11、天羽忍/暴走忍：（版边）螺旋运动→荷电粒子的电离现象。

三、实用连续技

1、叶花萌：（版边）↓A→重樱岚→ST拳崇→重樱岚！

2、特瑞：（版边）JD→D→A→碎石踢→ST拳崇→环形波→高轨喷泉！

3、安迪：（版边爆气）JD→A→前冲C→激飞翔拳→超裂破弹。

4、不知火舞：(1)（版边爆气）→BC（中段）→C→B→龙炎舞→超必杀忍蜂。

5、麻宫雅典娜：（版边）JD→D→B→凤凰箭重→ST拳崇→轻凤凰箭→闪光水晶波。

6、拳崇：(1)（版边爆气）JD→B→箭疾步或重龙颚碎→神龙天舞脚。(2)远距离C→→B→↓A→A→超龙连拳，有难度！

7、阪崎琢磨：（版边）JD→↓B→B→→A→轻虎煌拳→ST克拉克→后退（MAX）龙虎乱舞→轻虎煌拳→翔乱脚，爽快！

8、八神（可出现了，本作不强！←指连技）：(1)百合折→↓B→A→重葵花×3HIT→ST莉安娜→屑风→→A→八稚女！(2)百合折→B→A·A→八稚女→ST拳崇→重鬼烧。(3)(版边）JD→B→→A→重暗炎→ST克拉克→里4二百七式暗削（第2HIT）→葵花（第2HIT）→重鬼烧，很难的一连！(4)（自靠版边）百合折→↓B→B→→A→八稚女→ST叶花萌→屑风→A→八稚女→暗炎→屑风，此八神最凶连技，但仍不能一击必，唉……(5)百合折→↓B→B→A→ST草雉京→八稚女→八稚女，有趣连技。

9、王羽：（版边）JD→↓B×1~2HIT→A→修罚→ST良→夜终阴。

拓神祭师／窗外不归的云

VOL.3

封神榜

本期注目：

1、将任天堂FANS进行到底！云云第二台GBA SP宣告入手！

2、巾帼不让须眉——女玩家“苹果鱼”两分钟爆机俄罗斯方块！

3、上海孙潇郴再战MARIO2通关极限！7分31秒已呈真·神仙状！

1 手感与反应的完美配合~玩瓦里奥制造有感

挑战/讲解:来自上海的C.A.B(孙潇郴)

记得小时侯曾经玩过瓦里奥系列的游戏，瓦里奥大陆1和2给我的印象很深刻！后来因为没有买GBC的缘故，我在那时没有玩到瓦里奥大陆3。而现在我有了GBASP，瓦里奥系列我都玩过了，特别是其中的一些小游戏，非常好玩。如瓦里奥大陆3里的高尔夫球；瓦里奥大陆4里的独轮车。最近又新出了瓦里奥制造，它不像前几作，都有主线游戏。让人感到奇怪的是里面都是些看似不起眼的小游戏。但这些小游戏却隐藏着游戏制作人多年来的思想精髓，操作简单却内涵很深。任天堂为瓦里奥制造所喊的口号是：最多、最速、最短。的确！游戏中有超过200个的迷你游戏，每次玩的时间都在5秒内，每过一次大关后速度就会提升。这对于各种年龄的人来玩都是不错的选择啊！

个人也很喜欢其中的很多游戏，如叉鼻孔（云云：寒一个……恶趣味！）；超人躲大厦；特技汽车；弹床等说都说不完……而我最喜欢玩的是瓦里奥制造中的跳绳



和纸飞机游戏了！跳绳我不敢说我打得很好，也就150多个，请高手指点。但纸飞机我敢说我打得很不错，在GBASP



上我往下飞了400层，因为没时间录像，所以录像中我的成绩是364层，请大家原谅！任天堂的游戏一向很讲究精细地操作和手感！的确如此，任天堂的作品款款认真制作不马虎（我很佩服任天堂只出精品的战略路线）。

现在我就来说一说玩纸飞机要注意的几个地方和要点。要点要注意3个：

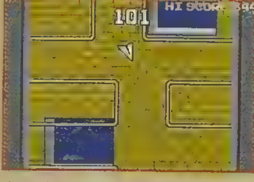
第1：要有很好的手感，操作能力强！

第2：反应要快，要配合手的操作，做到眼明手快(最好在早上玩，晚上不推荐破记录）！

第3：打到高分时千万别激动！（我就有点这个毛病的说）呵呵。

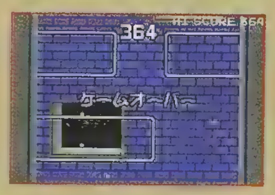
只要你能做到以上3个要点，你就有希望破这个记录了！我本人从小就开始爱玩ACT游戏了，FC时代有着许多的ACT游戏，也许我玩的游戏的确很多，有了现在的打机手感和经验吧！其实我只会玩ACT的游戏，很多瓦里奥制造里的小游戏我以前都玩过，我认为打ACT游戏很讲究操作和反应能力的完美结





合！射击游戏更是如此。只要你玩的多了，就会知道ACT游戏的特点和其他类型游戏的不同之处了！

好了，说了这么多，该讲讲要注意的地方了：其实



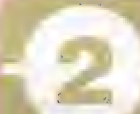
纸飞机是每30层一个轮回的！每到每个30层的最后10层是直线下冲的安全区域！不过从普通区域到安全区域或从安全区域到普通区域的最后一道防线很难！越后面也就越难，飞机通过的空间就越小！此时就要看你的反应和手感了。

在纸飞机游戏中的障碍物并非是固定不变的，你要是想把它背下来那是不可能DI。

以上就是我玩瓦里奥制造的一些心得，只要你反应快，手感好再加上打机的玩龄越高就越有希望能破我的记录了！我的QQ:25210182。

神官点评

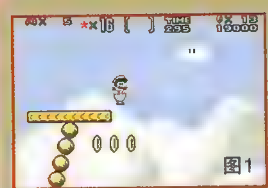
[illegible]

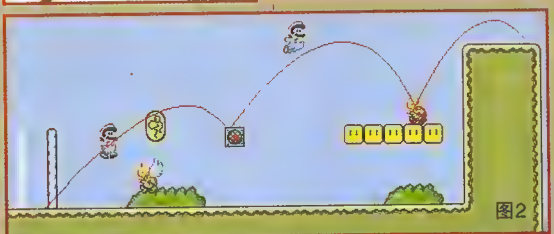


暴走的真正极限——SUPER MARIO A2

挑战/讲解:来自上海的C.A.B(孙濡彬)

各位好，相信大家都玩过SUPER MARIO ADVANCE 2了吧，可能大家会觉得马里奥2中的关数很多，要通关需要很多时间吧！其实不然，马里奥2里真正通关只需要玩12关就够了。这也是任天堂对某些喜欢玩马里奥暴走的玩家提供的一条捷径！我就是很喜欢玩马里奥暴走的玩家之一。看了前几期掌机迷介绍的有一位玩家在8分钟完成通关后，我发现我竟然比他快了近30秒，之后我决定要封了他（笑）


图1


图2

虽说只有12关，但难度的确不低。前4关比较容易些一直跑就行，不过第2关要从（图1）的位置就加速跑到最后即可以最快速度过关（要注意的是：在中途的记录点后要以（图2）的跳跃方式，可以躲过飞乌龟）。从前4关就可以看出宫本茂天才摆设的实力。

后几关也不是很难，第5关一开始就去（图3位置）抢羽毛飞到钥匙门即可，而第6关（图4）一开始换上花后就一路自由自在的往前游（我有炮弹我怕谁）。第7关比较难，要一气呵成。具体方法还请各位读者欣赏录像吧。（注意的是（图5-8）快速过关是要受伤2次的，但此关还可在途中吃到花，合理利用花、蘑菇和羽毛的交换就能轻松保住羽毛过关）。

本人刚开始研究马里奥2快速通关时就因为没有羽毛而卡在了第11关。后来才知道羽毛的重要性和宫本茂设计关卡的奇妙之处！真让我佩服的没话说（云云：你自作聪明，小子）！

从第8关起就是5星关了，5星关的前3关都比较简单，（其中水关要抱着小耀西冲才快（图9）），其它关我也不详细讲解。第4关（也是11关）有点难。也要一气呵成！但这次的任务是从头飞到钥匙

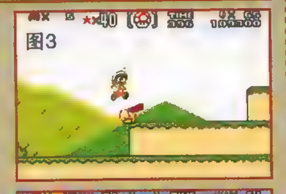
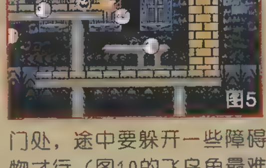

图3

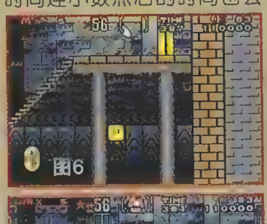

图4


图5

门处，途中要躲开一些障碍物才行（图10的飞乌龟最难躲，要控制马里奥不断爬升4次才行）。完成此关后披风也一定破损了吧，没关系，扔掉吧（笑）。

终于到了最后一关，BOSS在城顶等着马里奥的到来。什么？才5分多钟你就来啦？不会吧！但这是事实。马里奥不顾一切的往楼顶飞奔，不一会儿就站在KOOPA的面前。此时KOOPA只能与火气绝大的马里奥进行决战。还好KOOPA的攻击方式很烂！没几下，马里奥就打败了他。公主被救出了（其实打KOOPA是能省下很多时间的，只要把小KOOPA丢到飞艇的绿色边缘就可使BOSS受伤，而不用丢到空中绕半圈后砸在BOSS的头顶，这样能节约8秒左右）！

本人用SP打出的成绩是7分43秒，用模拟器录像打出的是7分31秒。我实在不想折磨我心爱的SP机，我为了实现自己7分40秒的目标而4键复位几百次，尤其是最后一关！在模拟器上我第5关出乎意料的快了2秒（运气好），第9关我快了2秒。前11关模拟器成绩为5分11秒，SP的为5分16秒。（这个游戏计算时间连小数点后的时间也会


图6

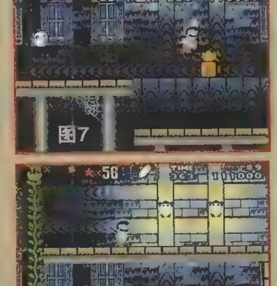

图7

图8

累积，但不显示出来）。

好了，对于这12关的体验，个人已经非常佩服宫本茂了，我觉得MARIO游戏最能体现游戏机的操作性，虽

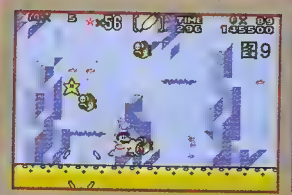
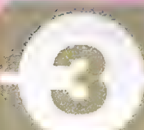

图9


图10

然我们同样按着主机上的几个按键，但表现的效果却全然不同！最后我想说的是宫本茂是MARIO的天才生父，其实MARIO系列的游戏很有创意，也一样深奥，可不要小看了MARIO哦！

神官点评

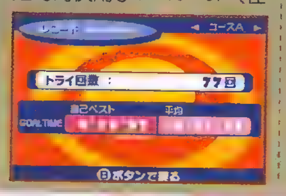


挑战《钻子先生2》最速模式的A路线

挑战/讲解：来自上海的between

大家好，相信各位都知道《钻子先生2》吧。这是该系列登陆GBA的第一作。从它发售那天算起到现在也有两年多时间了，各位应该都有玩过吧？

本人所挑战的项目是《钻子先生2》最速模式的A路线。这其实是一个很普通的路线，深度为100米，抵达终点的合格时间为24秒。而本人在模拟器上玩的时候，最短时间仅用了0’16”97（在GBA掌机上没试过）。





下面我就来说一下如何将时间压缩到最少。首先，先不要急着猛冲猛撞，这样反而会适得其反。熟悉一下地形才是最重要的，我想这也是该游戏的一个重点。接着，在侦察完地形之后我们会发现有一些用来争取时间的物品，它们分布在各个角落。这点非常重要，它会直接影响到结果。但是这些物品分布零散，我们不可能全部都得到（尤其是在路线的后半段）所以我们只能尽量争取。路线中的这块地方（如图所示）本人认为是该路线的必经之路。如果走这里的话会节约2～3秒。还有，我要说的就是手感了，有些玩家可能会不停地，连续地按键。其实这种做法是错误的，正确的做法应该是掌握好节奏，循序渐进，这样才有可能做到最快速度。我想这个记录应该还是有上升空间的，如果有哪位高人破了此记录，还请高抬贵手给小弟我留点儿面子。小弟在此叩谢了。

神官点评

[illegible]

4 女玩家挑战俄罗斯方块爆机时间！

挑战/讲解：来自北京的苹果鱼

大家好！我是苹果鱼，是个喜欢游戏的MM。看了上期娃娃生GG的俄罗斯方块最速通关，尝试了一下这个游戏，发现居然有破纪录的可能，狂喜中，于是立刻给榜主GG发了封信，后来成绩不断提高，所以总共发了有五六封信，没想到把榜主GG的邮箱撑爆了，555……，在此向他和所有发信给榜主GG的大家赔一万个不是！！！啊……不要砸我啊……

还是快转移话题吧……在玩这个游戏的过程中发现了两个问题。一个就是LV15的目标是75，是总分数而不是消的总行数。好像是消1行得1分，2行3分，3行5分，4行8分。也许玩过的人都知道吧，这就决定了要尽量一次消行多才能缩短通关时间。

再有一个，就是L和R键的作用，他们是一样的，可以储存一个正在落下的dd，再按一次时正落下的dd就会变成你储存的那个，同时这一个也被储存起来。这个功能当然很好拉，有dd没地方放



时用很好使。但是我一般不用，因为为了通关时间短一些，基本顾不上想这些。唉，反应不行啊……

现在我在GBA上最好记录是2分07秒通关，用模拟器是2分03秒，有不少失误，如果能够避免一些，打出2分以内应该没问题。更好的成绩还要高手来才行呀！

榜主要我写一写对游戏的看法，因为我是女生？呵呵。玩游戏的女生似乎总是比较特别，这真的让我很自豪！但实际上，我玩游戏的水平真是……，尤其是ACT游戏更是像白痴一样……，每次看封神榜都会狂汗一番。就是因为我没有什么游戏天分，所以我不会去仔仔细细研究一个游戏（即使研究也不会





有什么成果的……555……），我更喜欢尝试许多不同的游戏，正是什么都玩，什么都不精……因此我非常非常敬佩对游戏有着执着精神的玩家，他们实在是太了不起！

希望各位高手闲暇时也来玩一玩这个小游戏，也许会有1分以内的神人记录出现。呵呵！！也希望有高手能跟我透露一下玩ACT游戏的秘诀……残念……我的qq：16099303。

神官点评

[illegible] 际上上次我就说了，假如把 [illegible] 右，苹果MM也说了，她会继续挑战自己的反应极限，而诸位男同胞们，看到MM如此能耐，是 [illegible]

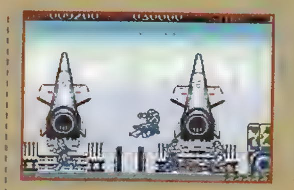


经典游戏绿色兵团HARD模式1命通关

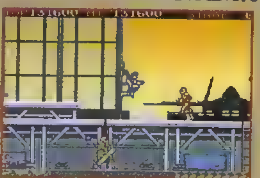
挑战/讲解:来自上海的孙潇榭（QQ：25210182）

各位好！还记得FC上的KONAMI的4白金吗？什么？不知道？没玩过？我还是再说1遍吧！它们是：魂斗罗、赤色要塞、绿色兵团、沙罗曼蛇。离这4个游戏的发售日已经有足足10年了！不过我相信国内的许多玩家没把这4个游戏都通关过！尤其是绿色兵团，本人在当年的FC上死过无数次！就只剩下它没有通关，这使得我非常难忘。如今KONAMI把绿色兵团移植到了GBA上，实在是让我感动啊（流泪…）。所以本人又重新打起精神开始挑战通关。

GBA上的6合1街机合集都是有加强模式的。在进入每个游戏的标题画面时输入上上下下左右左右BA即可听到秘籍成功的声音，再进入游戏后原本的绿色兵团4关就变成了6关。如果你觉得4关的难度比较低那么就试试6关的难度吧！本人觉得GBA版要比FC版简单些，每关的BOSS也有所不同。于是我决定尝试1命通HARD模式。在我对各关的关卡和BOSS的仔细研究之后，终于实现了1命通关。于是马上联系招神宗师，呵呵，就这样我被封为了神（笑）。



经验谈：绿色兵团的主角动作僵硬；不能连着刺刀；空中反身刺刀不能；跳跃或按下键时如果背景是长梯的话系统就会默认攀爬状态。这些设定要比FC上的动作还难控制，稍不留神，随时都有可能毙命！个人觉得这6关都不是很难，第1关的敌人不多，只要有枪来对付BOSS就容易很多。第2关和第1关一样，分3层，最好走下面，这样会比较安全，BOSS是狼狗，注意花色的狗



会跳起来。第3关要小心放高炮的敌人，尽量走下面配合榴弹和枪来攻击敌人会容易得多！最难的就是此关的BOSS战了，如果你有枪就轻松了，没枪就要十分小心3个BOSS的炸弹，这关的BOSS比FC上的移动要慢，但攻击范围很大，这点是要注意的。第4关的敌人数量明显增多，敌人的火力比较集中，还需要时时刻刻注意会飞腿的人，有种黄色衣服红色



帽子的人会扔炸弹，想保性命，一见就杀即可！关底的BOSS战最容易！第5关要注意降落伞降落的一个敌人，早点杀掉他。总体来说这关不难。最后一关的难度很高，关卡的长度比较短，不过BOSS却是前4关的总和！这时千万别急，慢慢来就一定能成功！过关后终于救出了4个人质，任务完成了。

总结对这6关的看法：个人感到各关关底BOSS难度确实比FC版的要低，关卡的难度和FC上的差不多。只要能够掌握难点，相信你也可以做到1命通关。在此我希望能和广大的玩家们交流。

再和大家说一下有关投稿的事宜，从这两期收到的稿子看来，大家基本上都了解了封神榜的投稿形式，即：心得+截图+存档+录像这几样东西，我这里再给大家讲一下，心得不一定非要写死，毕竟我们这个封神榜不是攻略或者游戏研究，我们最主要的目的是希望大家可以在这里交流游戏经验，对游戏的看法等等，所以稍微提一下自己在玩这个游戏时的“专利打法”后，就可以畅所欲言，毫无顾忌地同云云，同掌机迷的所有读者侃了，然后就是录像，在这期的“模拟汉化站”我们已经提到了vba模拟器1.6正式版，我希望以后投稿的朋友都使用1.6正式版给游戏录像，假如你用的是测试版，那么游戏录像送到我们手头后就可能出现无法正常重放的情况（因为云云用的是1.6正式版），这样我们又得再找您重新录制，花时间花精力，特别麻烦，所以您的第一次录像就用1.6正式版，如果说不知道地方下载，那就到这期的光盘里去找找，云云特地给大家放了进去。最后有一个需要注意的地方得告诉，就是在投稿之前最好先发邮件或者加云云的QQ确认一下栏目会不会用你的稿件，因为有可能在你投稿的同时也有读者投稿，而恰好他的记录又超过了你，这样你就做无用功了，最妥当的办法就是和云云先联系好了再投稿，如此又会避免云云的邮箱再次被撑爆，向各位求饶了……

封神专用信箱：yeyunzhang@163.net　QQ:229279861

不看绝对不后悔！

POCKET 专业户



一眨眼，《掌机迷》已经5期了。时间过得真快，难怪自己频频接到家里“早日成婚”的畏难，原来是自己在更快地长大，和书一起。

不敢说我是最好的，但略带傲气的放出一句“我努力了”，却有些胆量。是替自己说，也是替《掌机迷》。如果说我们还有很多不足，木头觉得那很正常，这样我才有继续革命的动力和方向，总不至于也不会有目空一切的放纵倾向。木头也是人，拼没拼命自己知道，同事们也知道，但读者却未必知道，当然，也没必要知道。有些东西是我该做的，做不到是我的失职。如果说有人为了糊口或为了点点个人兴趣才在夜半卖力赶工的话，那木头觉得自己还多少有些向往完成大事业的成就感。回忆也就多一分甜美。



少些说教，多些实际，你还缺一本《掌机迷》

1 掉页有解决！

编辑部的哥哥姐姐们：你们好！我是你们刊物的忠实读者，我已经连续买了二本《掌机迷》了，在我看过的游戏刊物中，《掌》是最精彩的，最棒的一本，可是有些不足的地方，特别在这里提出，希望你们能接受。

第一、《掌机迷》虽内容十分精彩，可是书的质量有些差，页长期往下掉。如果让家长看到掉下的页，有的人一定要挂了。希望你们能在书的质量上下些功夫。

第二、在《掌机迷》中，有不少的英语、日语。我英语学的不好，日文更不会看，我相信也有一部分人也看不懂，希望你能再加上翻译，如LOOK，我想这样对读者的帮助会很大，也可以间接学点外语。

我在买书时赠的VCD里怎么也找不到什么GBA格式《高达SEED》、《DQ怪兽篇》原声集、GBA移植SS大作收录，NGP/WS典藏游戏收录，我家可是超级VCD呀，满心的欢喜变得一场空，真是够衰的，希望你们能指点迷津。（河北 李永新）

——哥哥还成，再大点的称呼就让木头越来越觉得自己老得不成样子了……不知道是不是自己有心理疾病，有时间的话该去看看心理医生也说不定，如果有那闲钱、那精力的话。1、掉页问题连续出现在2、3期，我们非常重视，如果再有发现此类现象的读者请尽快与我们发行部进行联系调换。电话（010）64472919；2、翻译方面，我们尽量做到让更多读者能够看懂，特别是一些游戏的攻略经常会出现一些专有名词，木头会提醒作者注意的。李读者最后提到的问题，木头在上期本栏目已经提过了，将光盘放入PC就可以找到我们写的精彩内容了。

2 愿望不少实现中……

你们好！由于回函卡实在是太小，没法把我想说的都写出来，所以写信给你们。我可以

算是一铁杆的游戏迷了，自打上小学开始玩（其实没上小学以前就开始了,实在是太久了），大约也近10年了吧！如今我念高中，成了住宿生,家用的游戏机实在是可望不可及，本来就曾经拥有3个GB（薄GBB，厚GBB、GBC），在此可没吹牛，全部光荣的伤残离岗。本来GBA刚刚上市时，我也曾经想拥有一个，可钱包里的铁实在少。二是GBA游戏也太少，就一直没有买。我们这里的GBA主机价格还停留在560元左右，实在很贵，本人还很穷，尚无希望买，只能买书，看书过瘾。最近借了一台GBA,主攻《牧场物语》，初有成果，欣喜无比。《指环王·双塔》也玩了一阵，效果很好。《瓦里奥制造》也上市了，买不到啊，基本被抢购一空，我曾经买过《电软》一类的杂志，希望《掌机迷》里也多一些内容，例如漫画啊，论坛啊！噢！对了，《电软》有邮购与主机相关的配件什么的地方，希望《掌机迷》上也要增加。不过有一个与我很熟的游戏机店的BOSS告诉我那些地方信誉很不好，把钱寄过去，几个月都收不到要的东西，希望介绍些信誉好的店,信誉低的店千万别介绍，很容易伤玩家的心的！我希望在《掌机迷》中也增一些像交友一类的栏目，有E-mail和手机的最好，方便玩家的交流，希望《掌机迷》也开设网站，我常上网的。另外,《掌机迷》开设会员好吗?有许多游戏公司开设会员制的！最后祝编辑们心情愉快，万事如意。祝《掌机迷》越办越好！**（河北 王程成）**

——木头自己都不怎么敢相信，《掌机迷》的来信多到成堆。连自认为来信量无敌的闯家都被比下去……面对大批的来信，木头自然不敢懈怠。除了埋头苦看外，制作出更好的书才是对热情读者最好的回报吧！虽然有些建议不一定能够在近期实现，但木头也会尽力去满足各位的心愿的，也希望每期都能够给读者带来新的内容。

如果可能的话,下期木头将独立打造一个全新的栏目。目前有了大概的构思,是否能在下期实现……反正就是这一两期的事儿。内容当然是跟玩有关的。

3 破解的太阳……

《掌机迷》入手后，一口气把他吞下去，感觉还是很良好。本人从97年夏开始看《电软》，同时也接触了许多贵社的其它刊物，但是让我真正动心去买的只有《电软》和有关GB的刊物。针对《掌机迷》我想提的一个意见是：此书最好一个季度出一本，因为太多内容与《电软》重复，如《烈火之剑》。又加上它只是关于掌机方面的内容，我想每位掌机迷都不想看那种内容别罗嗦，又不实用的东西。最后衷心希望你们不要放弃《掌机迷》，并且不要忘记我们许多掌机迷在背后默默支持。**（广西南宁 IORI）**

——内容重复在所难免。但也请注意其不同，包括作者、攻略的质量等等。毕竟大作大家都要刊登,《掌机迷》由于周期问题，只能尽量以质量为重，想看到完美完整的掌机游戏攻略的读者，当然还是每月一期的本刊更全面。

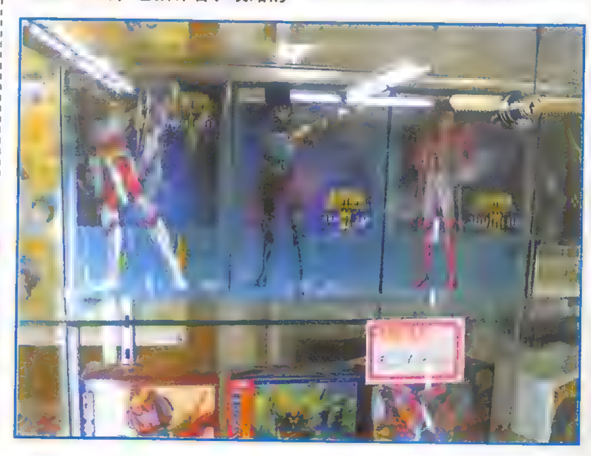
4 希望还有

我在六月邮购了贵刊的《掌机迷》VOL1,可当我拿到《电软》VOL113时才看见《掌》VOL1已售完。请问贵刊《掌》VOL1还再版吗?没有《掌》VOL1可是我上半年的一大遗憾啊！**（四川 邹光）**

——实在抱歉，《掌机迷》卖上绝好调！基本上杂志社都不剩多少存货。所以新书上市请尽快入手，避免造成遗憾和缺失。虽然木头收到很多要求再版的来信,但很遗憾无法满足各位的要求。

真的很感谢大家这么捧场子，《掌机迷》包含了很多制作人员的心血。虽然每次大家都是茫茫碌碌，但也正是因为对这本新生刊物的热情，才使得能够每期按时将刊物交到读者的手中。汗水已经分辨不出味道，换来的是淡淡的油墨清香，这种“交易”是幸福的。看到每期成品，分检每封读者来信，对于编者来说都是最感到满足的事。

这期木头话多,抒发情感居多，大家兴许烦了吧!说些实际的，如果有需要邮购的读者请与邮购部联系吧，希望总是有的。



5 长信一封

我是一名《电软》的读者，以前一直玩的是掌机游戏，从老GB到GBP、GBC到如今的GBA,还有梦想中的SP,对掌机可谓是情有独钟。所以从《电软》上看到将要出《掌机迷》，我就兴奋得不得了，连着几天在书摊上等，终于等到了第一期《掌机迷》杂志，第二、三、四期也是，看过这么几期《掌机迷》杂志后,本人终于鼓起勇气给你们写一封信（因为我的字写的不好，所以怕没面子），随便聊聊。

我觉得既然是“掌机迷”，当然是所有掌机都有份，包括老式方块机，对本期某读者提出为何拿手机游戏凑数，我觉得很奇怪，像N-GAGE这种专为玩游戏而研发的手机，它的三大功能之一就是玩游戏，而且画面很棒，游戏不错，价格也还可以接受,归根结底看《掌机迷》还是和玩游戏有关，那手机游戏为什么算是凑数呢?我认为像N-GAGE这种多功能的时尚产品，以后一定可以成为市场主流，也是未来市场发展的趋势，高容量内存，网络下载，一方面可以节约开支，如GBA卡等的成本，另一方面可以足不出户玩到精彩的游戏，免得像人家日本人通宵排队为买一个游戏，回头到家游戏没玩成感冒了。

还有本期杂志很不错，是四期中做得最好的，老式烧录卡，新式烧录卡，最新攻略，游戏手机介绍等，内容异常丰富，光盘也不错，VCD内容精彩，CD-ROM游戏超多，极其超值，太满意了。不过我还是希望看到更精彩的《掌机迷》，希望贵刊不断努力,不固步自封,从原有的基础上大胆革新,成为像《电软》一样的权威杂志。

最后是本人对贵刊的一点建议，贵刊可否在赠品上革新一下，海报是很好看，但不实用。可以送一别册什么的，可以每季度一本或半年一本，用来回顾一下GBA发售以来的所有游戏，简短评语、评分、封面和价格等，每页放个6—8个游戏，因为本人虽然看过很多杂志，但没有一个GBA游戏的目录,对很多游戏是看都没看见过,杂志社可否考虑一下《掌机迷》别册之《GBA游戏目录》送出，每期可介绍200个左右游戏，5—6期可以送完，或是每季送一本，一年送完，每本25—35页左右，有一点收藏价值。或是送一些GBA用小贴纸、小工具等，只要不致于亏本就行了。**(上海 卫佳斌)**

——N-GAGE马上就要发售了，编辑部的几位老兄都很看好呢，一来价格还算合理（一个好点的手机国内就要飚到4000以上),这299美元的“手/掌机”自然是非常超值。如果国内有水货商神通广大的话，木头自然要消费一部,体验一下手上跑多边形“盗墓者”的感觉，想想都兴奋。

赠品方面，我们正在作出改良，同时更希望广大玩家能够给我想想好主意，集思广益。我们力所能及，能送就送。

6 有话好好说

小弟观看了1—4期的《掌机迷》发现诸多不足之处:

1、每期必有烧卡器,模拟汉化,市场行情,周边产品的相关内容,巨占篇幅不说,也没什么大用处(真没什么用，我们这里的玩家从来不看这些内容）。

2、垃圾内容太多，手机游戏补在《手机迷》里介绍，不要占《掌机迷》的篇幅；过气的游戏机和游戏三五期介绍一下就行了,别太迁就少数派。

3、攻略重复问题严重，请把大作多放在《掌机迷》上，登小说攻略，详细一点，电软不要抢掌机迷风头。掌机攻略弄成流程就行了，别《电软》上有的再弄到《掌机迷》上，那广大玩家就不用多花10元钱了(别说两种刊种内容有本质不同，我发现的可不只一处。)。

4、封神榜在光盘中演示一下就行了，在书中不要将具体打发登的太详尽,给广大玩家一个发挥自己水平的空间,OK!

5、最好将《掌机迷》弄成双月刊或季刊，风兄请记住：销量多不代表东西一定好,我们这里从第一期的人手一本已经减成3人一本,具体原因是《掌机迷》虽然内容丰富，但多为空洞（别说众口难调）。**(宁夏 梁帆)**

——宁读者让我别说这，别说那，那木头也就知道不要找来那些庸俗的借口为自己遮天敝日了。面对问题，我希望能够有所觉悟。

1、这点木头也觉得是，上期的烧卡大特辑接到读者批评。今后也会尽量减少一些烧卡器的内容，但若是有读者提出比较重要的问题，我想作答还是应该的。

2、当今大势，掌机与手机走得越来越近了。虽然木头不敢有野心要涉足手机市场，不过略有介绍还是可以的吧。毕竟也是拿在手中玩的家伙。每期4页，量还说得过去。

3、攻略确实有所重复，毕竟每月掌机就出这么多游戏，不做这个做什么。这个风林会与编辑协调一下。

4、影像是为文字服务的。有些要点影像并不能表现清楚，文字的作用恐怕还是有。况且这都是玩家的心血，要对得起咱们大伙吧?

5、梁读者说的是，木头应该通过高销量看到问题的本质，把内容做好才是真的。如果广大读者有需要或想看的内容，也可以点题出来，我们照办就是。

问&答&无双

提问 回答 云云主持

● 听说GBASP不好，真的吗？不是说线很容易断的吗？最便宜要多少钱？（车窗流景）

——网上见多了说SP手感不如GBA的玩家，但是就我个人看来，SP的手感仅仅是在玩格斗游戏时次于GBA，在玩其他如RPG，SLG类游戏时它会使你备感舒适，更何况用掌机玩格斗游戏的时候并不是很多，再加上其搭载前光的设计完美地解决了GBA屏幕一向过暗的弊病，而且可充锂电池又能节约大笔买电池的费用，此外其时尚新潮的外形更是牵动人心，您说它哪点逊了，造谣者可恶啊（笑）！您提到有关GBA排线的问题，其实这也不足让大家产生顾虑，因为这种想法是完全多余的，嘛玩意都不好，任厂出的游戏机是最有保障的，你比如说FC，大多数玩家打幼时玩起的FC恐怕到现在都还能正常工作，而又如砖头GB，GBC等，哪一个没经历过玩家们难以形容的各式摧残(爆笑)，但不都好好的嘛？SP的线也一样，说起来似乎很容易断，但是我们任厂自然会选取经久耐用的材料，而且当GBA SP合起来时排线并非是硬折，它实际上是弯曲的设计，这个不会有太大的强度，所以各位请放心，即使您每天开合GBA SP一二十次也无所谓，算起来也能坚持个五六年不出问题,您还不信？那就去买一个来试试嘛，至于价钱嘛，各地都有各地的行情，我只能给您说个平均价钱，从目前的情况看啊，830是完全可以拿到SP的，如果低于800的话就有问题了，您要注意的还是那电池，俗话说得好：小心驶得万年船，只要您不贪那几十块的小便宜，就不大可能被坑，反正买机时一定要让JS把电池盖打开检查一下是原装还是组装，发现可疑甭说二话就走人，别听JS瞎掰这最稳当！

● 如何才知道自己买的GBA是新货而不是二手或翻新机？如何再给自己买一台称心如意的GBA（送女友的）。（刘爽）

——这个东西很难看出，据我所知目前大多数GBA都是从美国香港过来的翻新机,所以大家尽量不去购买GBA,买SP吧。如果实在要买GBA可以注意一下这些方面：说明书和机器上的编号是否一致，电池盒里的金属片儿和卡带插槽那里有无接触或者划过的痕迹，屏幕有无划痕，里面有没进灰，按键周围有无污垢，按键手感如何，不过既然你买了就别想那么多咯,好好地玩才是正事……第二个问题嘛，XIXI……扔GBA SP吧，偶这周就一时心血来潮送了GF一台银白色SP,加送EZFLASH 256M一套，顿时感觉贫血，缺氧来着……给她装了好些女孩子向GAME，比如星之卡比，风之克诺罗亚，牧场物语等，第二天她给我说了一句话：“游戏好好玩哟……”我对她陪笑:是的,游戏好好玩哟……我的心里也在流血哟……

● 我近期准备买GBA SP，但是听说掉漆掉得厉害，哪种最容易掉色，我应该买什么啊？（网友“虚拟偶像”）

——GBA SP无论什么颜色都会掉色，这是因其喷涂原料以及方式而不可避免的，以前有人曾讲黑色GBA SP不掉色，其实那完全是瞎扯，我自己的SP是黑色的，但是因为像我这种比较强壮的人很有力度.再加上喜欢搓KOF EX2/街霸ZERO3,所以玩了不久按键附近就大规模掉色,而且情况越来越严重。我一直以为：游戏机这玩意儿，你越把它当回事它就越不是回事，大不了玩到实在忍受不了再买一个得了。所以我希望大家在挑选GBA SP时能够冷静些.不要在意什么脱色不脱色(即使是银白色GBA SP也有保护得好没出现脱色的现象），最关键的是选自己喜欢的颜色！

● 现在GBA要多少钱啊？我这没有卖的！（网友“多情男孩小熊”）

——目前各地GBA平均的价格为530，你要买的话最好托熟人买，一些不了解情况的店请不要轻易相信去邮购，前人们的教训还少么？

● 请问一下，EZ的电池完全充足以后能用多长时间，没电脑的时候也能充电吗？听说只要放在GBA里面就可以充电？？那GBA要是不开呢？也能吗？呵呵，问题多了一点，不好意思。（网友11号）

——因为EZ采取的是充电电池，所以从理论上讲，当你第一次将电池充足后，就能一直玩下去，因为你用GBA玩游戏的过程实际上也在为电池充电，不开GBA就能为烧卡器电池充电

这完全是神话，您试试给咱开发一个这玩意儿？值得一提的是：在很久没使用卡带后，记忆也许会丢失，因为卡带的电池可能会因时间过久而没电。

●为什么我的EZ-FLASH不能拷FFTA？电脑说卡容量不够。(QX)

——这样看来你所用的EZ FLASH是128Mb，由于FFTA这个rom刚好128Mb，而你的烧录卡不但要装rom，而且默认还要往里烧一个引导程序，也就是我们通常开机所看到的那个游戏菜单，这个loader需要用去一定的空间，所以rom+loader就不止128Mb了，解决方法是在烧游戏之前请取消“使用引导程序”这个选项，那么开机就会进入游戏而不会进入游戏菜单。

●《塞尔达四神剑》可否3人连机（2人，4人都行）？（灵丸）

——好像只可四人同乐，因为我看以前的资料说有些地方必须得四个人合作才能顺利过关，由于联机条件太多苛刻，很多人都无法享受到“ZELDA FOR GBA”的乐趣，实在是遗憾。不过我前些天又看见有人说用ZELDA双机互联，这样看来又是能够二人联机的，条件限制，偶不能进行实验，读者见谅，以后有条件了我会为大家通报的。

●想给你提几个建议：

首先，你在掌机迷第一期是不是要找个机会介绍GBA调光IC2吗？怎么一直没动静啊？是不是有了SP忘了我们GBA温饱一族啊？

其次，掌机迷3中封神这个栏目很好啊，可是怎么掌机迷附送的光盘中没有那些神一样的玩家的过关影像啊？我可是很期待那个马力A2的8分钟的影像（因为一向以BT为己任的任天堂的游戏居然可以8分钟打穿，佩服佩服），最后，希望你的稿子越写愈好。（广西：吟游诗人–QQ：147735319）

——实在是愧对读者啊，N个月前我就给大家许诺做背光IC2的测试，但是一直以来都没有机缘，一来是自己确实是奔小康入手了GBA SP，虽然可以加装背光IC2，但是我一直以为那是画蛇添足，也不忍心折腾自己的爱机，所以就没装（自己手里有IC芯片），而早先的GBA已经转卖他人，现在想起



来颇为怀恋，这俗话说巧妇难为无米之炊，现在我没有了GBA也就无从做起IC测试了，但是我想读者既然有这意愿那什么时候我还是去买一台GBA回来给大家测测吧，因为GBA SP不需要这个，但是GBA这种老型号机器还是值得去加装澳大利亚原装AFTER BURNER然后再安上咱们国产调光IC芯片儿，当然，前提是您忒喜欢GBA的手感不愿升级至GBA SP，我想啊，调光IC芯片儿的专题一定会做，但是这就得让大家等等了，因为我们手头有很多其他的产品，大家别急，慢慢来，掌机迷不会让各位失望D!……

至于封神榜，这是我们杂志社和诸位作者心血的结晶，棒是必然的，第四期附带的光盘里我想大家都已经见识了那些影像，是不是特感动？这期又有《MARIO2》最速通关(非第三期娃娃生，而是来自上海的高手C.A.B,其MARIO2最速通关时间已经缩短为七分四十秒）和《MARIO制造》小游戏纸飞机的飞闯364层记录欣赏，此外还有玩家发现的一个《沙罗曼蛇》小秘密，也被我们录制成影像了，这就很好，比较直观，读者看起来顺眼，满意，我们做起来也就有动力了，今后必定会将文字+影像的方式进行到底，读者们等着瞧好看就是了。

● GBA用通讯录在哪里下载？我好想要哦!还有计算器!对了PCE ON GBA4.4出了,新的读书软件“图书仔”也出了,我想你一定知道……不过PCE ON GBA支持的游戏一般是小容量的射击游戏。我的梦想是把PCE的《恶魔城–轮回》在GBA上玩。什么时候出个SFC ON GBA就好了。我看到过这种网站,它有SFC与GBA硬件机能的对比,结论是完全可能SFC ON GBA。真期待。（犹那贝尔蒙特–QQ：25210182）

——首先对您高超的游戏技术表示敬佩，读者们注意了，此位想要GBA通讯录和计算器的朋友就是屡次在封神榜上露脸的上海C.A.B玩家，完全达人级别!

栏目主持人窗外不归的云欢迎大家来信来MAIL进行GBA软硬件周边配件相关问题讨论，《掌机迷》是真正属于掌机玩家的交流场所，本期《掌机迷》特意开辟了一个“热线问答“的栏目，就是为了帮助玩家们解决在玩掌机过程中遇到的问题，云云自己会竭尽全力回

GBA的通讯录自从以前我们介绍后，就有很多读者来信反映想得到它，这里把软件作者blacko的主页http://www.blacko.org/介绍给大家，感兴趣的朋友可以去下载，本期光盘我们也为大家收录了这个软件，仍然是像以前说的一样，软件暂时不支持中文姓名。至于计算器嘛，我就不放出来了，因为这个计算器在编写的时候也许有点问题，所以只能在模拟器上用，烧到卡上看就不能用了，这就没意思了。"混沌星辰"小组所做的"图书仔"也确实让爱看电子小说的GBA玩家多了一个选择，其功能比READBOY强了不少，而且还有什么图片缩放的功能，但是据情报人员小云了解到小组已经把这个软件的使用权卖给某个烧卡器厂商，以后软件会随该烧卡器赠送给玩家，消息属实。

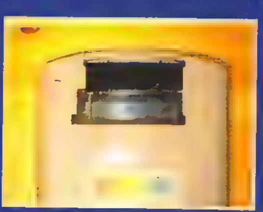
PCE ON GBA目前最新版为V4.6，支持游戏更多……

● 你好，从电软上认识你的！有问题请教前辈：朋友刚送了个EZ2-256M给我，我弄完了驱动程序，EZII-Writer1.01打开后，什么"打开ROM""删除"之类的功能包括上面的图形都是黑白的！这是怎么回事啊？？？我的情况跟EZ官方网站说明书中介绍的烧卡器中没有插入烧录卡的情况很相似啊，只是左下角的"没有找到任何卡带"的字样没有，只有"欢迎使用EZ-Writer"字样？请问是不是卡带坏了？想做一个fc游戏的合卡，不知前辈有什么好的网址介绍么？（福建：风~QQ：47820064）

——1，这种迹象说明您没有把驱动程序装好。不知道你以前是不是使用过EZ1或者XG1/XG2的烧卡器并且安装过它们的驱动程序？你可以看看"设备管理器"里面的"通用串行总线控制器"里面有无"EZ-WRITER"？如果有，请查看它的供应商和日期，假如日期不是"6-30-2003"那就有问题了，EZ2必须要使用最新的1.3版驱动，你可以到官方网站(http://www.ezflash.cn)下载并手动将驱动更换成最新版，但是如果你不会，那也没问题，EZFLASH的一名用户制作了一个EZ驱动1.3版自动安装的程序，不管你以前安装的什么驱动，只要使用这个程序就可以自动更新成1.3版，如果你需要的话可以去ezflash站的论坛看看。2，EMU-ZONE的子站梦幻岛倒有不少FC ROM，你可以去看看：http://allgames.gamesh.com/emu/host/disland

任天堂给NGC做了GAME BOY PLAYER，利用这个装置可以在NGC上玩GBA游戏，据说销量也不错，甚至还拉动了GBA的卡带销量，让人不得不佩服任厂的经营策略，几个月前我也在国外的网站看到这么一个玩意儿，大家看看图，了解否？对，就是这个装置可以让N64主机玩GBA游戏——至少图片上给我们传递的信息是这样，从图上我们可以看出这是用一个装置安放GBA的卡带，然后再插到N64主机上，但是网站上说这个东西目前还没有完工，所以也就没有放出实际的演示画面，不过单从这些图上我们都可看出老外们是多么地强悍……







问&答&无双

提问 回答 云云主持

答，如果万一能力有限，也没问题，因为本栏目早已经联系到各大高手以及烧卡器厂家，有任何问题我们都可以给你一个完美的答案。
本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net　QQ：229279861



本杂货铺刚刚开张，欢迎大家提出宝贵意见，想要啥就说吧。

mascar@sohu.com

让所有和掌机有关的东东都到这里来！

得知最近掌机迷热销，偶和风林在整天繁忙之余也算是得到了一点欣慰。最近玩家对于光盘的评价毁誉参半，一方面大量高手的影像以及新作游戏的ROM让光盘的观赏性和实用性倍增，另一方面则由于一些技术原因出现了一些使用上的问题。本期杂货铺为大家解答一些自创刊以来的一些典型问题，希望能解决小部分玩家遇到的个别问题。

Q.我在观看影像的时候发现屏幕最外层有一部分看不见，这是怎么回事？

A.此问题主要由于MASCAR的影像技术还需要提高，本期可能还会有这个问题，不过从下期开始本人会用新技术生成影像，此问题将得到解决。另外在PC上观看VCD不存在此问题，只是在某些电视上会有这种现象。

Q.光盘中的ZIP文件打不开，以后能否做成不是压缩文件的形式？

A.这可能是反映最多的一个问题，首先要说的是：每期光盘的内容都经过MASCAR的解压、查毒反复检查，都是绝对可以使用的。但有一些玩家在使用上出现一些困难，主要就是ZIP文件的解压问题。限于目前光盘制作的技术，这种资料和VCD复合形式的光盘中对于文件名的长度有严格限制，所以暂时还不能以非压缩形式放进光盘，只能采用ZIP的形式。对于ZIP文件的解压，我想这对于大部分玩家来说是很容易的事情，不过可能有些朋友的电脑配置较低，在解好几百M的大文件时速度会较慢，甚至会发生死机现象。本期在光盘内容上进行了一些改进，对于不同的内容进行了分别压缩，以便于诸位的解压和使用。另外在光盘中可能会有一些RAR格式的压缩文件，推荐大家使用WinRAR解压缩，此软件包括ZIP的各种格式几乎通吃，几乎每个软件下载站上都有。

Q.请问那些GBA动画如何观看？

A.每个GBA动画都相当于一个GBA游戏ROM，用模拟器打开或者弄到烧录卡上都可以观看。

Q.为什么有些GBA新作ROM在光盘中找不到呢？

A.MASCAR一般会用专门的整理工具ROMCENTER整理ROM，所以有一些初期DUMP有问题的ROM本人一般不会放进光盘内，要么不送，送就送个圆满的，这恐怕也是大多数玩家对我们的期望。

音乐 圣剑传说原声音乐

本月GBA最重头的作品恐怕就是《新约·圣剑传说》了，这个经典游戏的超强复刻版不仅在画面和情节上表现出色，而且其动听的BGM音乐也是吸引了大量玩家的青睐，本期为大家献上游戏的原声音乐，原CD共2张，第一张是原声音乐，第二张是钢琴曲，高品质的音乐希望大家能喜欢。另外上期因故未能附送的星海传说音乐也随本次一起奉上。

动画 最新制作的GBA动画

本期为大家继续提供GBA格式的动画，本期推荐的是FF10主题曲的MTV，原始影像就是电击收藏12期中雪村真琴演唱的中文版。其它的也不错，大家自己去看看吧。

还有最新的模拟器、工具、游戏ROM随光盘附送……

GBA精彩影像一览

本期影像部分重头就是超级马里奥A2最快通关演示和绿色兵团不死命翻版，另外俄罗斯方块和纸飞机也是短小精悍值得一看。如果大家有GBA影像投稿的意向请与窗外不归的云联系。



新约·圣剑传说原声音乐

DISC 1

01 Prologue ~Awakening Tale~
02 Rising Sun
03 A Boy's Dream
04 Colosseum
05 Requiem
06 Endless Battlefield
07 Dungeon
08 Battle 1 ~Believe in Victory~
09 Jema's Consciousness
10 Pray
11 A Girl's Longing
12 Village
13 Pleasing Scenery
14 Royal Palace Theme
15 Placing Thought Under Investigation
16 Mission of Mana
17 Chain of Fate
18 Under a Sky Full of Stars
19 Seeking the Holy Sword
20 Cactus House
21 Dwarves' Theme
22 Nightmare
23 Temptation of the Abyss
24 Guide to a Strange World
25 Violation of Time
26 Entwined Heart
27 Investigation of Recollection
28 Running Towards the Future
29 Danger!
30 Battle 2 ~Courage and Pride From the Heart~
31 Inside the Sadness
32 Lovely Face
33 Time of Decision
34 Crumbling World
35 Mana Shrine
36 Unrelenting Pain
37 The Eternal Journey of People
38 The Final Decisive Battle
39 Epilogue ~A New World~
40 A Legend Forever

DISC 2

01 Grateful Memories
02 Pure Smile
03 Rainy Tears
04 Solitude
05 Lost Scene
06 Hold Your Heart
07 Ever Promise

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜

统计时间：2003年7月11日～2003年8月10日



名次	状态	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
1	NEW 初登场	超级马里奥A4	NINTENDO	ACT	2003年7月11日	4800日元	21万9498本	21万9498本
2	初登场	幻想传说	NAMCO	RPG	2003年8月1日	4800日元	5万4325本	5万4325本
3	[illegible]	我们的太阳	KONAMI	ARPG	2003年7月17日	4980日元	4万8574本	4万8574本
4	[illegible]	口袋妖怪 红宝石	NINTENDO	RPG	2002年12月21日	4800日元	1万8987本	218万6137本
5	[illegible]	口袋妖怪 蓝宝石	NINTENDO	RPG	2002年12月21日	4800日元	1万8158本	215万5873本
6	初登场	光明之魂 2	SEGA	ARPG	2003年7月24日	4800日元	1万7900本	1万7900本
7	初登场	鬼武者战略版	CAPCOM	SLG	2003年7月[illegible]日	4800日元	1万6450本	[illegible]
8	↓1	MOTHER 1+2	NINTENDO	RPG	2003年6月[illegible]日	4800日元	1万6106本	[illegible]
9	初登场	名侦探柯南～被盯上的侦探	BANPRESTO	RPG	2003年7月[illegible]日	4800日元	1万5524本	[illegible]
10	[illegible]	瓦里奥制造	NINTENDO	ACT	2003年3月[illegible]日	4800日元	1万2914本	[illegible]

[illegible]变化。游戏的热销也是理所应当。

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

游戏发售表

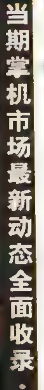
SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表

统计截止时间：2003年9月（以前的请翻阅杂志）

发售日	游戏名称	厂商	类型
9月4日	□夺还屋 斜眼封印！	KONAMI	RPG
9月5日	□邪留丸～漫步月光镇的邪留丸～	MTO	RPG
9月5日	□传说的斯塔菲2	任天堂	ACT
9月5日	□新流行物语	不明	ETC
9月11日	□任性妖精～对战魔法球～	KONAMI	ETC
9月12日	□真·女神转生 恶魔之子 冰之书	ATLUS	RPG
9月12日	□真·女神转生 恶魔之子 炎之书	ATLUS	RPG
9月12日	□战斗X战斗～巨大鱼传说～	STARFISH	ACT
9月12日	□NARUTO－木之叶战记－	TOMY	ACT
9月18日	□侦探学院Q～名侦探就是你！～	KONAMI	RPG
9月25日	□魔侦探洛基RAGNAROK～幻想的迷宫～	J-WING	ETC
9月26日	□真·女神传说II	ATLUS	RPG
9月26日	□绝体绝命 史上最强的下跪	キッズステーション	ACT
9月未定	□超级PUZZLEFIGHTER II X	CAPCOM	PUZ
10月9日	□美人鱼之歌	KONAMI	ACT
10月24日	□MATELMAXR改	ナウプロダクション	SLG
10月未定	□ORIENTALBLUE－蓝色天外	任天堂	RPG
10月未定	□LEGEND OF DYNAMIG豪翔传 崩界的轮舞曲	BANPRESTO	RPG
11月1日	□三丽鸥彩虹乐园 全角色	TOMY	ETC
11月13日	□哈利·波特 奎地奇·世界杯	EA	ACT
11月未定	□米奇和米妮的奇妙大冒险3	CAPCOM	ACT
今秋	□炸弹人杰塔兹～GAME CORRECTION～	HUNDSON	ACT
12月未定	□希尔巴尼亚家族5（暂定）	Epoch公司	ACT
12月未定	□洛克人EXE4（暂定）	CAPCOM	RPG
12月未定	□明天的乔伊 鲜红的熊熊燃烧！	KONAMI	RPG
12月未定	□ゲゲゲ的鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	KONAMI	RPG
今冬	□合金弹头ADVANCE	SNKPlaymore	ACT
今冬	□指环王 国王归来	EA	ACT
今冬	□ASTRO BOY 铁臂阿童木（暂定）	SEGA	ACT
今冬	□索尼克战斗	SEGA	ACT
未定	□章鱼丸子	IDEA FACTORY	ACT
未定	□马里奥&路易RPG	任天堂	AVG
未定	□马里奥高尔夫GBA（暂定）	任天堂	SPG
未定	□逆转裁判3	CAPCOM	AVG
未定	□大金刚COUNTRY （暂定）	任天堂	ACT
未定	□MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG
未定	□马里奥&大金刚（暂定）	任天堂	ACT
未定	□马里奥网球GBA（暂定）	任天堂	SPG
未定	□银河战士 ZEROMISSION（暂定）	任天堂	AVG

以上参考自日本任天堂杂志





POCKET情报站

全面检索当前掌机市场的大小事件，硬件软件周边新闻一条不漏

任天堂の质问箱



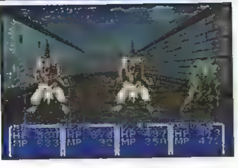
08 14 年内最值得关注的RPG游戏公开！广井王子鼎力开发的全新作品！

“天外魔境～蓝色天外”









这款游戏曾经被著名的游戏制作人广井王子评论为“作为和迄今为止的《天外魔境》完全不一样的系列，大概是不可能制作的新作RPG吧”。不过，HUNDSON仍然成功制作出了该作。虽然加上了副标题《天外》，不过并不是《天外魔境》的外传，而是完全焕然一新的新系列。游戏最大的特点就是情节会根据玩家的行动发生种种变化，采用了自己寻找隐藏其中的真相的独特系统。而且，该作中还采用了“日记系统”可以自动记录玩家的冒险。玩家不仅可以确认自己的足迹，还可以和朋友交换日记，说不定还能看到从序盘开始就完全不一样的惊人内容呢。另外，敌人的强度也会根据玩家的强度自动改变，这样强度就正好了。所以，这次就不用浪费时间去赚经验值了。在普通的RPG中如果败给BOSS就得重新玩，然而在这个游戏里输了的话就会被关到牢房，总之故事会根据玩家的不同操纵产生千差万别的变化。

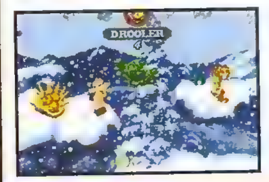
---

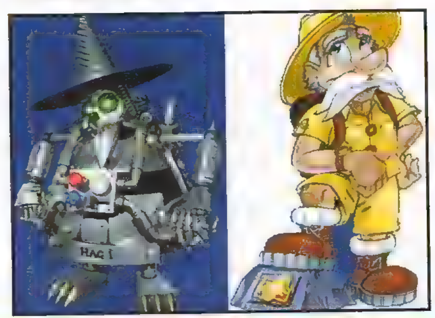
08 13

RARE回归开发GBA!!

Rare公司宣布，今后将由THQ公司代理发售其开发的四款针对GBA的游戏。

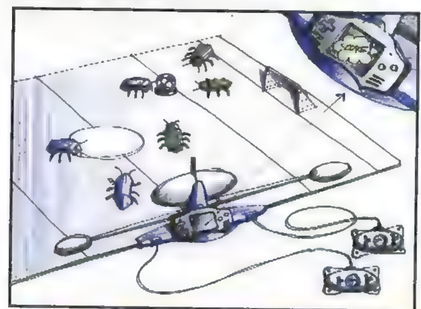
这四款游戏分别是“Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge”、“Banjo Pilot”、“Mr. Pants”以及“Sabre Wulf”，其中“Banjo Pilot”正是当年曾经开发过的“迪迪金刚竞速”而改编的全新游戏。而“Sabre Wulf”也是当年曾经在任天堂旗下出力的时候所开发的作品。其他两款则是全新之作。





08 14 GBA新乐趣不断

美国玩具厂商Childlikes公司日前表示，目前他们正与任天堂公司合作开发一款使用GBA来操纵虫型机器人的玩具“BUGZ”，玩家在游戏中可以通过GBA的屏幕来了解目前的得分与状态，可说是非常特别的设定。另外关于这款“BUGZ”的游戏发行也将由第三厂商提供。玩家就先拭目以待吧。



08 18 诺基亚力捧N-GAGE

即将于10月7日正式发售的诺基亚游戏手机N-Gage,将在欧洲16个国家举办大型活动来宣传造势，以提升N-Gage在市场上的知名度。而诺基亚的手机部门执行副总裁Anssi Vanjoki表示：只有加快自身产品的开发速度，才能够在激烈的市场竞争中取得胜利。

随着N-Gage的发售，诺基亚今年的市场战略也将以其为主而展开，在世界50个以上的大城市都将有街头的N-GAGE展示车向玩家展示N-GAGE的乐趣所在。

N-Gage的定价为299美元，诺基亚方面预计该主机将会在两年销售600万部。



08 20 热血物语EX　新情报



由ATLUS发行并预定2003年10月16日在日本发售的，GBA版“热血物语EX”（River City Ransom EX），将是一款以当年FC时期大人气动作游戏为主题的全新作品。这款游戏由日本AC-Promenade开发制作，游戏中收录了故事模式、生存模式以及对战模式等多种游戏方式,并且还支持多玩家对战。

08 21 GBA SP 再发表全新颜色

任天堂公司日前宣布，将在9月5日再向市场推出两款全新颜色的GBASP，而价格则是不变的12500日元。



08 22 N-GAGE网络服务也启动

Nokia日前表示，为配合10月7日新行动电话游戏机N-Gage的推出，届时也将同步启动名为“N-Gage Arena”的网络游戏在线服务。

“N-Gage Arena”中，预定将加入支持Bluetooth等无线通讯上网的系统设定，玩家只要使用这项网络服务，便可以利用全球网络与其它朋友玩家一起协力过关或对战。而除了上网同乐之外，该服务也预定将推出攻略导引、初学者练习入手、高分排行榜等服务供玩家使用，此外还有游戏动画共享下载，还能将自己之前练出来的角色记录在网络上供其他玩家前来挑战的Shadow设定，让玩家体验到最丰富的网络游戏新乐趣。

08 28 EA加盟N-GAGE

诺基亚运气不错，在相继获得了众多软件厂商支持的情况下，欧美软件超级大鳄EA也宣布将加盟N-Gage的软件开发行列。据未证实的消息指出，EA将会在圣诞期间在N-Gage上推出多款著名运动游戏，并有可能对应其网络技术实现随身移动游戏。至于具体会是什么游戏在其上推出，还有待EA公司进一步的公布。



08 29 SQUARE ENIX公开新作

SQUARE ENIX宣布，将为GBA开发一款名为“元气史莱姆勇者斗恶龙·冲击的尾巴”的游戏。游戏的具体内容将在下期进行详细报道。



任天堂的质问箱

权威资料一手最速公开

任天堂一线军机情报处

vol.5

■《马里奥&路易RPG》是一款怎样的游戏呢？

□是一个充满动作要素的RPG。作为一款马里奥和路易同时登场的作品，游戏中充满了需要2个人合作的动作。例如像在冒险中，让路易先行前进给马里奥架桥等这样的难题要素非常之多。整个游戏从一开始就带给我们一种滑稽可笑的感觉，而且也许会和E3上发表的稍有不同。担任主要开发工作的是曾经开发过《西红柿大冒险》的AlphaDream先生。

风林提示：有读者看过《电新DVD》的话，一定会感受到这款游戏的乐趣所在了。不管怎么说，这都绝对是一款值得玩家期待的作品。

■任天堂和哈尔（HAL）研究所之间是什么关系？

□哈尔研究所一般被叫做SECONDPARTY公司，是拥有卓越开发能力和优秀开发人员的合作伙伴。不过它并不是任天堂的子公司，而是由任天堂出一部分资本金的关系公司之一。关于类似的公司还有POKMON公司及现在正与在KONAMI合作开发《合金装备·双蛇》的加拿大公司Silicon Knights等。但是哈尔研究所的社长岩田原先也是出自任天堂的，所以说任天堂和哈尔研究所之间的关系非常密切。

■任天堂的竞争对手是谁？

□大概就是任天堂自己吧！是不是有点骄傲呢？（笑）

任天堂从没有为了和其他公司竞争而开发游戏。虽然在社会上经常有人拿我们与其它游戏机的销售数量进行比较，不过我认为这是没有意义的。当然由于大家同在游戏界，所以也不能说完全没有意义。不过我认为最重要的还是要创造出以前没有的特色。比如推出像《动物之森》、《皮克敏》、《马里奥》及《塞尔达》等其他公司绝对无法制作出的游戏才是任天堂的使命，另一方面这也是任天堂的最佳武器。为了实现这些，任天堂并没有对开发者提出了诸如“请制作销量能够达到30万套的游戏”之类的要求。而是站在赞助人的立场上思考，究竟怎样的环境才是对开发者而言能够自由创造出自己觉得有意思的游戏的最佳环境。过去，有一位创造出十字键叫做横井军平的人在工作的空闲思考“过激工艺”玩具，看到这一切的前社长山内下达了商品化的指示，并获得了巨大的成功，最后却只说了一句“没有别的，只不过是想制作有意思的东西而已”。任天堂将这句话作为自己的DNA从那时起一直继承到了现在。不管其他公司推出怎样的游戏，任天堂仍然认为最重要的就是“独创”精神。希望今后能够一直为玩家们制作出，不管是谁都可以一下子明白、简单上手、广为流传但又富有深意的好游戏。

风林提示：这就是任天堂。很多人在担心任天堂的前景，那是因为他们过多放大了其他公司的优势，而忽视了任天堂本身的强项。

■请给我们讲一讲马里奥诞生的秘密。

□这样的秘密可不少。例如马里奥原本是叫做“MSTER·VIDEOGAME”这个名字哦。任天堂的新入社员宫本，在1980年的时候制作了非常成功的《大金刚》，所以想起一个不管在什么样的游戏中都能使用的角色的名字，那就是“MISTER·VIDEOGAME”。对了，最近我还知道了一件事，那就是宫本父亲名字叫做“ヒデオ”哦！（注：发音与VIDEO相近）之后，宫本倾尽全力制作了集FC游戏之大成的《超级马里奥兄弟》（1985年）。这款最大限度发挥出FC机能的游戏大概是他怀着“这是FC最后的作品”的心情而制作的吧。不过却反而开创出了一直持续至今的马里奥系列。(笑)就算对当时的宫本而言，也仅仅做出了“大概能销售100万套”的估计，结果却整整销售了681万套！如果统计全世界销量的话，更是超过了4000万套。虽然马里奥已经诞生了20年以上，现在仍然作为永恒的明星不断活跃着。除了首次的大成功以外，宫本等人既在使用同样的角色，也在不断地对马里奥进行革新和改变。



谁能比你更会玩？

掌机封神榜

文字影像征求无量

“掌机封神榜”栏目向广大玩家征集游戏文字、影像。游戏不限（任何游戏类型均可）、机种不限（除了GBA系列外，WS、NGP等其他掌机的玩家也同样欢迎），只要是能够独当一面的游戏成绩就可以投搞来应征。具体形式可以参见本期“封神榜”栏目。影像内容请与编辑部联系，电话（010）64472187。

掌机封神榜

栏目联系人：窗外不归的云　联系E-MAIL:yeyunzhang@163.net
书信请与编辑部联系·信封注明“封神榜栏目收”·收信人：风林
请随信发来游戏成绩证明（方式包括：游戏截图、照片、记录存档、影像光盘，发来卡带的投稿者，我们会在使用完毕后原卡奉还）


ISBN 7-88713-064-6
9 787887 130648 >
ISRC CN-M14-03-304-1/V·TP
人民交通出版社 出版
地址:(100013)北京和平里东街10号
定价:10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011



ISBN 7-88713-064-6
9 787887 130648 >

ISRC CN-M14-03-304-1/V·TP
人民交通出版社 出版
地址:(100013)北京和平里东街10号

定价:10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011

掌机迷 VOL.5

最新掌机资讯,最绝掌机攻略,最炫掌机周边! VOL.5

掌机迷
POCKET GAMER

强档攻略

新约 圣剑传说
超级机器人大战D
名侦探柯南·被盯上的侦探
大家的养育系列~我的甲虫

深度研究

幻想传说
我们的太阳/太空频道5

封神榜

超级马里奥A2
时间极限大挑战!!

特别策划

银河史记
银河战士系列解析+热度攻略

10元 双重大礼 影像光盘+精美贴纸